84 PAGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL

MÁS MANGA

Septiembre

Número 4/ año 2000
P.V.P. 750 ptas / 4,50 €

Tokio Babylon

Nazca

LOS CRÍMENES DE KINDAICHI

Shoujo Kakumei Utena

Video Girl AI

8 414090 211437 00004

Historias para derretir la mente más húmeda.

AQUÍ SE DESENCADENA TU PASIÓN

¡no te pierdas este número!

La imagen del mes

MÁS MANGA

Editorial

En el cuarto número de Más Manga, tras los sudores del verano, no podemos dejar de echar la mirada atrás para contemplar el camino recorrido, pero sobre todo, para hacer consciencia de donde estamos, y lo que ha costado conseguirlo. Los que llevamos algún tiempo en este pequeño-gran mundillo, aún recordamos con cierta añoranza aquellos años en los que ni siquiera se publicaba manga en España, en los que la existencia de una empresa que editara animes en video era una mera quimera, y el hecho de que te llegara un catálogo de venta por correo proveniente, no ya de Japón, sino de Estados Unidos, era motivo de fiesta con tus amigos.

Seamos conscientes de lo que hemos logrado entre todos hasta el día de hoy. Podemos decir que nos encontramos en uno de los países donde más fácil es (-relativamente, claro está) encontrar manga y anime.

Por eso os animamos a que sigáis con ímpetu, que quejarse está bien, pero siempre de forma constructiva, que os mováis todos, aficionados, como hasta ahora, ya que sin vosotros nada de esto hubiera ocurrido.

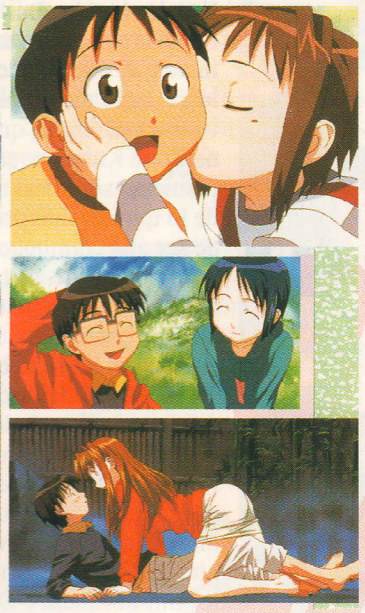
Aunque a veces parezca la contrario, sois vosotros, siempre, los que tenéis la última palabra. Teniendo en cuenta eso, esperamos contar con vuestro apoyo. Gracias

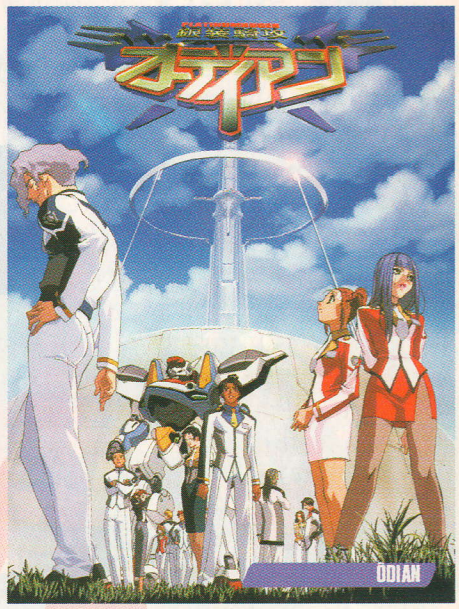
La Redacción

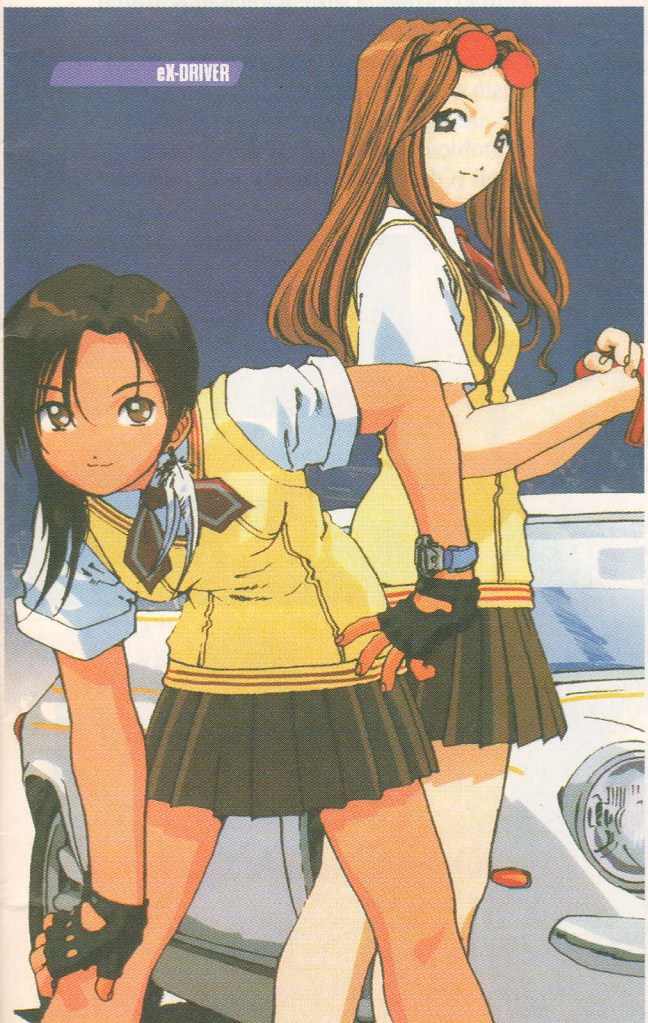
3 LA IMAGEN DEL MÉS
4 EDITORIAL Y SUMARIO
5 Anime & Manga Noticias — DESDE JAPÓN
8 DESDE ESPAÑA
9 EUROPA AMERICA
10 VIDEO-GIRL-AI
16 NAZCA
20 Fortune Quest
24 GEORGIE
28 Dokusen Yoku
30 GENESIS SURVIVER GAIARTH
33 Pequeñas joyas del shojo manga
37 BUBBLEGUM CRISIS TOKYO 2040
40 La fillete revolutionnaire Utena 少女革命 ウテナ
48 EL KIMONO
50 TOKYO BABYLON
59 耳をすませば
62 Yu-Yu Hakusho
70 ふたり
74 Jóvenes Artistas — Cartas — Hacienda Amigos
78 Peddy
80 Tienda de Música
82 PRÓXIMO NUMERO

DESDE JAPÓN

Anime & Manga News







Ya estamos en pleno verano. El calor sofocante y el tiempo libre nos provocan a ver anime. ¿Quereis saber como está el panorama del manga y el anime? Vamos allá.

· Metrópolis es el nombre de la nueva película de Katsuhiro Otomo (Akira) y Rin Taro (X), cuya fecha de estreno está prevista para el 2001. Su coste ha sido de 10 millones de dólares y está basado en un antiguo manga de Osamu Tezuka (Astroboy) de 1949.

· En Sunrise ya están ultimando la película de Cowboy Bebop, que todavía no tiene fecha prevista de estreno. La situación se desarrolla entre el episodio 22 y 23 de la serie de TV.

· Georges Lucas entra en el mundo de la animación. LucasFilm y la nueva compañía "AnimeWorld Osaka" han llegado a un acuerdo para coproducir la película "Chiisana Yosei Mirun", y que tratará sobre un hada que llega a la tierra y que para comunicarse con los demás utiliza un cuervo. El coste previsto será de unos 18 millones y medio de dólares.

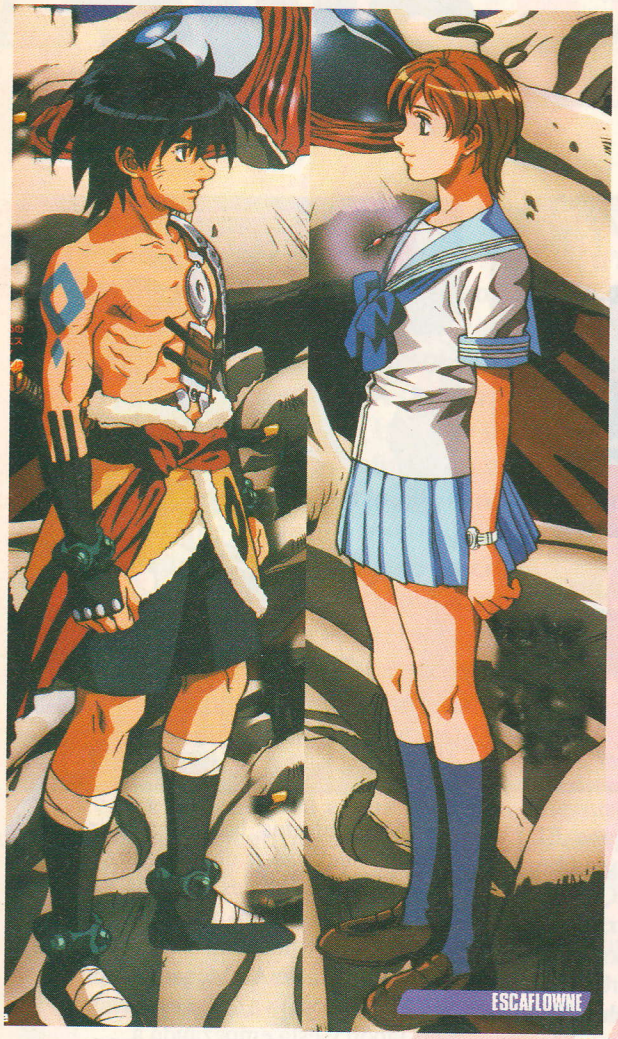
·Kosuke Fujishima está que se sale. Al estreno de la nueva película de Aa Megamisama, hay que añadir el de una nueva serie donde realiza el diseño de personajes. El tema, como no podía ser de otra manera, son los coches y la velocidad.

· La película de Aa Megamisama (Ah! Mi diosa) ya se ha estrenado en Japón y está empezando a cosechar muchísimo éxito. Atentos a nuestro próximo número donde incluiremos un buen artículo sobre esta serie. La película está centrada en el romance que viven Belldandy y Keiichi.

·Stareast Studios de Hong Kong ha anunciado que dentro de poco comenzará a rodar la adaptación a película de imagen real del videojuego Tekken, con Sammo Hung actuando del padre de Jin. Sin duda, toda una garantía de éxito.

·Takehiko Inoue a afirmado en una entrevista de TV que le gustaría bastante realizar una segunda parte de su obra de más éxito, Slam Dunk, al terminar el manga que actualmente está serializando en el Shonen Jump (Vagabond). Pero aún no hay nada confirmado, por lo que no aseguró nada.

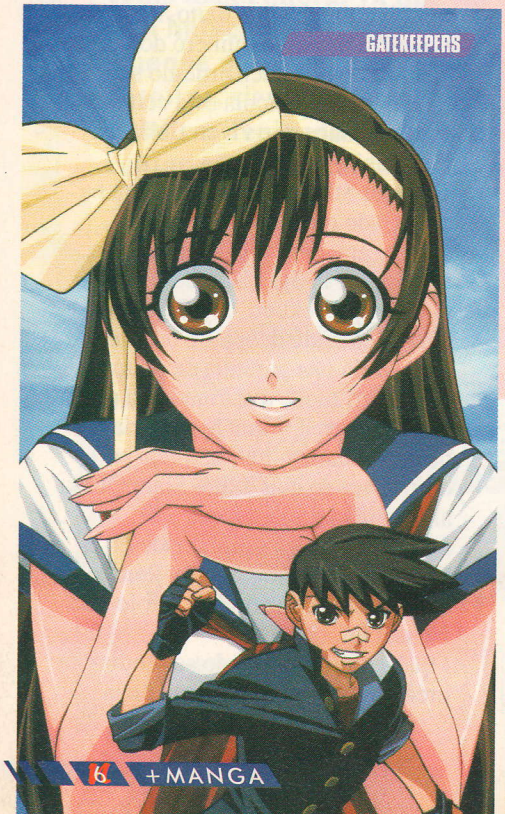
· El 26 de Junio pasado se produjo la premiere mundial en Japón de la

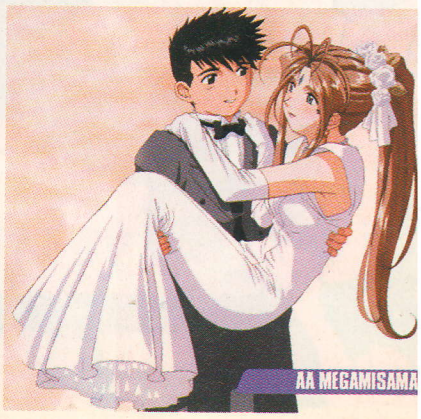


nueva película de Escaflowne, y tan sólo cuatro días después se pudo ver en la Anime Expo 2000, la convención de manga y anime más importante de Estados Unidos.Las primeras noticias son que la animación es increíble, que las escenas de lucha de lo mejor que se ha visto en el anime, que la música de Yoko Kanno se sale, y que, ¡atención sorpresa! al contrario de lo que muchos creían, en vez de ser una continuación donde terminó la serie, se trata de una nueva reinterpretación de la historia conocida. Los personajes han cambiado en forma de ser, incluso su papel es diferente, más estudiado y en algunos casos oscuro.
Por las críticas, podemos decir de antemano que estamos ante una de las películas del año y que más van a dar que hablar en los últimos meses. De momento, no sabemos nada de su proyección o incluso edición en España, pero tiempo al tiempo.

Anime más visto en TV

1.NieA_7: Este alien travieso ha conseguido meterse en el bolsillo a la voluble audiencia japonesa. ¿Cuanto tiempo seguirá aquí?
2.**Doremi:** Y es que los niños imponen mucho sobre lo que se ve y se deja de ver.
3.**Sakura Wars:** Esta serie está cogiendo mucha fuerza, a pesar de que se trata de la segunda entrega. Como siempre, samurais de finales del siglo XIX.
4.**Gate Keepers:** De esta preveemos que pronto estará en el número 1. Y si no, tiempo al tiempo, ya que tiene todo para conseguirlo. Además, los viajes en el tiempo están de moda...
5.Medalot
6.Love Hina
7.Guruguru
8. One Piece
9. Card Captor Sakura
10. Hunter X Hunter
Como ya os dijimos, muchas empiezan a subir como esperábamos. Sobre todo es reseñable el caso de Love Hina, que no hace más que aparecer en todas las revistas de animación japonesas. Y la verdad es que la serie parece muy flojita, pero, eso si es verdad, se prodiga bastante en el tono picante que tanto gusta a los adolescentes...
· Y ahora algo muy esperado. Jinroh es el ambicioso nuevo film de Mamoru Oshii (Ghost in the Shell), y su primera





incursión en el campo del romance. Después de haber recorrido medio mundo presentandose en varios festivales de cine, finalmente ha sido estrenada en el mes de Julio en Japón. Eso significa que muchos aficionados de Asia y Europa han visto la película antes incluso que los propios japoneses. En Francia incluso se lanzó en Noviembre del año pasado y se mantuvo en los cines hasta Febrero, con bastante buen éxito. La historia trata sobre el romance entre un componente de un grupo antiterrorista especializado en la lucha y la hermana de la componente de una secta ilegal... Esperamos con ansia el filme en España.

·Estos son los nuevos animes presentados en Julio:

Brigadoon : Marin to Meran, es el tercer trabajo original de Yonetani Yoshimoto.

Hand Maid Mei. Es la historia de una chica robot de sólo 30 cm. de altura.

Strange Dawn Eri y Yuko son dos chicas estudiantes que accidentalmente son abducidas por otro mundo.

Medarot-damashii. La secuela de Medarot.

· Hace muy poco se estrenaba la primera película de animación realizada completamente por ordenador. De nombre A-LI-CE, trata sobre un extraño accidente de una nave espacial de vuelta a la Tierra, cuyo unico superviviente, una chica llamada Alice, es la persona más joven mandada nunca al espacio.

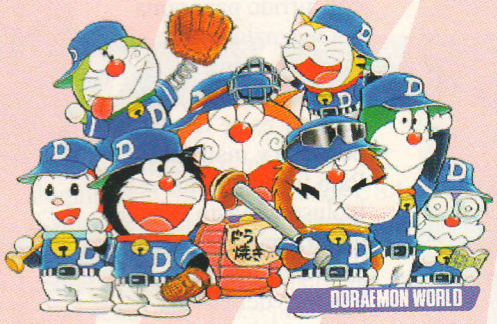
· Read or Die, ROD para los amigos, es unan ueva serie de Ovas que se editará en noviembre y que cuenta con un curioso argumento. Su protagonista no puede dejar de leer.

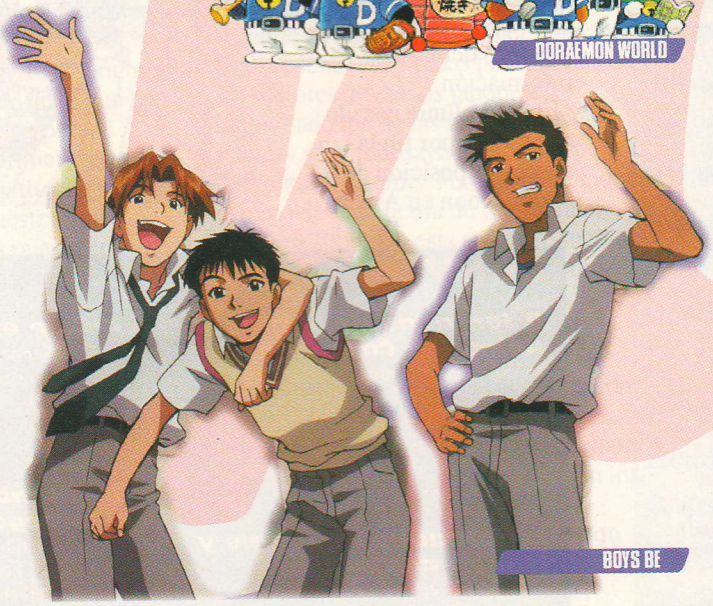
· En la revista Corocoro aparecerá en Septiembre la nueva serie basada en el universo Doraemon llamada Dorabase. El argumento trata sobre un equipo de gatos-robot que juegan al béisbol en el Siglo XXII.

· SuperMilk es un curioso anime que está rompiendo moldes en Japón, y que está imponiendo una nueva estética, como en su momento hicieron Kitty o Kerokero.

· Para los japoneses, en una encuesta, las series que actualmente más reflejan como es su vida real son: FLCL y Boys Be.

Fuentes: Anihabara, Anime News Resource, MasManga, Newtype, AX,Asociación ADAM, Manga.es.





DESDE ESPAÑA

Anime & Manga Noticias

NOVEDADES AGOSTO

MANGA

- ANTON # 4 DE 6
- ARMS # 5 DE 7
- BRAIN POWERED # 2 DE 6
- DOCTOR SLUMP # 40 DE 40
- DRAGON BALL (EDICION JAPONESA) # 13 A 17 DE 42
- EDEN # 5 DE 6
- I´´S # 16 DE 24
- MARMALADE BOY (GRAPA) # 21 Y 22 DE 23
- ONE PIECE # 10 DE 15
- SHADES OF SPAWN # 4 DE 9
- SOLAMENTE TU 2ª ED. # 4 DE 6
- X, DE CLAMP # 4 DE 5

ANIME

- ARC THE LAD # 4 DE 9
- GENERATOR GAWLD # 4 DE 4
- UTENA # 8 DE 13

ANIME EN TV

ESTA VEZ PROGRAMACION SABADO-DOMINGO

05:15 Shoot! (Tele 5). (Doble episodio)
05:30 Comando G (Locomotion / Vía Digital).
06:45 La abeja Maya (Club Super 3 / Vía Digital).
07:00 Sailormoon S (Antena 3).
08:00 Muka Muka (TV3).
08:05 Card Captor Sakura (Club Super 3 / Vía Digital).
08:10 Sonrisas y lágrimas (Antena 3).
08:10 Sonrisas y lágrimas (Megatrix / Vía Digital).
08:45 Ninja Hattori (ETB1).
09:05 Harley y Spiny (TV3).
09:05 Pokémon (Tele 5).
09:15 Digimon (TVE1).
09:35 Sailormoon Super S (Canal Canarias).
09:35 La princesa Sarah (TVG).
10:00 Doraemon (Canal Panda / Vía Digital).
10:00 Azuki (TVC / Vía Digital).
10:25 Harley Spiny (TVC / Vía Digital).
10:55 Pokémon (Fox Kids / Canal Satélite).
11:00 Anima-movies (Locomotion / Vía Digital).
11:35 Doraemon (TV3)
12:00 Pokémon (Tele 5).
12:35 Isami (TV3).
13:00 Dragon Ball (Canal 33).
13:30 ¡Estás Arrestado! (Canal 33).
14:00 Utena (Canal 33).
14:00 Doraemon (Canal Panda / Vía Digital).
14:30 Ninja Hattori (Canal Palomitas / Vía Digital).
14:35 Card Captor Sakura (Club Super 3 / Vía Digital).
15:20 Vickie, el vikingo (Club Super 3 / Vía Digital).
16:00 Digimon (Fox Kids / Canal Satélite).
16:00 Sally, la bruja (Canal 2 Andalucía).
16:25 Donkey Kong (Fox Kids / Canal Satélite).
16:50 Pokémon (Fox Kids / Canal Satélite).
17:00 Yat (Canal 2 Andalucía).
17:00 Doraemon (Canal Panda / Vía Digital).
17:30 Comando G (Locomotion / Vía Digital).
19:00 Vampire Hunter / Mazinger Z (films) (Canal C: / Canal Satélite).
19:35 Card Captor Sakura (Club Super 3 / Vía Digital).
20:00 Neon Genesis Evangelion (Locomotion / Vía Digital).
20:30 Saber Marionettes J (Locomotion / Vía Digital).
20:30 Doraemon (Canal Panda / Vía Digital).
21:20 Digimon (Fox Kids / Canal Satélite).
22:10 Pokémon (Fox Kids / Canal Satélite).
22:30 Ranma ½ (Locomotion / Vía Digital).
22:30 El Octavo Pasajero
23:00 Japanmotion: Gum Smith Cats, Burn Up W, (Locomotion / Vía Digital).
23:00 Noche de Manganime: Rurouni Kenshin Ovas 1 y 2, Rurouni Kenshin Ovas 3 y 4, Rurouni Kenshin The Movie (Buzz / Vía Digital).
23:00 Anima-films: Ah! Mi Diosa Ovas 1,2,3,4 y special,... (Locomotion / Vía Digital).

El verano y el calor ya se han dejado sentir en su plenitud, y a la vuelta de vacaciones, donde prácticamente todo se paraliza, la maquina se empieza a engrasar de nuevo y nos volvemos a poner en marcha...

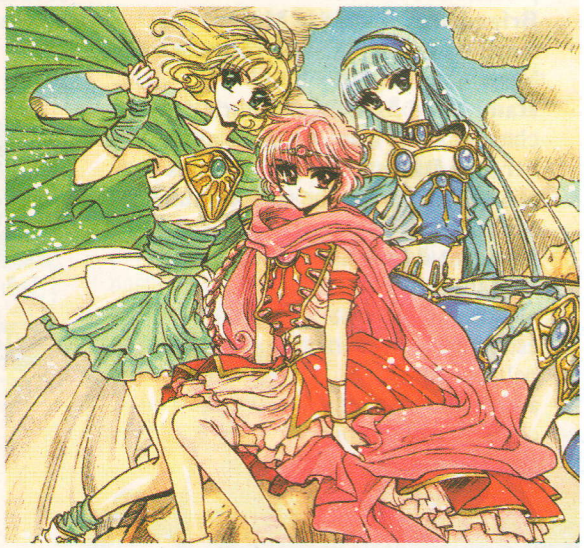
· Planeta nos prepara algunas sorpresas de cara al mes de Octubre, probablemente de cara al Salón del Manga. Entre ellas el tomo 21 de 'Bastard!!', un libro de ilustraciones de 'Marmalade Boy' y la publicación de "Mint na Bokura" que se traducirá como 'Somos chicos de menta', de W. Yoshizumi (autora de 'Marmalade Boy' y 'Solamente tú'). Se publicará en 16 números en formato comic-book. Además, se confirma la cancelación de 'Kane' en su sexto número.

·Guruguru es una nueva revista que se une al ya concurrido panorama del magazine sobre manga y anime en España. Salió el 25 de Junio, y es de formato pequeño y manejable. Para finales de año está incluso previsto la salida de otra revista, Arcadia, de la cual aún no tenemos demasiada información.

· El 21 de Junio pasado se produjo por fin la tan ansiada reposición de Sailor Moon en Antena 3, que se supone continuará con lo no emitido hasta el final total de la serie.

· Selecta Vision tiene para Septiembre varias novedades previstas como, por ejemplo, las OVAs de "Ruroni Kenshin" (El guerrero samurai)."Generator Gawl" y "Arc the Lad" continúan al ritmo de una cinta cada 15 días, aproximadamente.

· Siguen los rumores sobre nuevos anime en TV. Sobre el ojo del huracán sigue Fushigi Yuugi, la cual apuntamos como muy posible, y Magic Knight Rayearth, otra gran baza, que además está distribuida en Sudamérica. Esperamos poder contar con ellas pronto.



CONVENCIONES

II Jornadas de Manga y Anime de Castellon

16 y 17 de septiembre
Organiza: ADAM-Castellón
Contacto: C/ Dr. Fleming 6 1º G
12005 Castellón
E-Mail: asencio@hotmail.com
Telefono: 609 853034

III Jornadas de Anime y Manga de Getafe.

Septiembre(fecha sin confirmar)
Organiza: Asociacion Neo Atlantis
Contacto: Avd. Vereda del Camuerzo S/N
Getafe -Madrid
E-Mail: neoatlantis@ctv.es
Web:
http://members.tripod.com/~NeoAtlantis/na_jornadas.html

IV Jornaicas de Manga y Anime en Zaragoza

16 y 17 de Septiembre
Lugar: Centro Cívico Delicias
Contacto: Web:
http://www.galeon.com/4jornaicas/

I Salón Internacional del Videojuego en Barcelona

26 al 29 de Octubre
Lugar:Recinto Ferial La Farga de Hospitalet de Llobregat, Barcelona
Organiza: Profei

V Salón del Manga de Barcelona

3 al 5 de Noviembre (sin confirmar
Lugar:Recinto Ferial La Farga de Hospitalet de Llobregat, Barcelona
Organiza: Ficomic

EUROPA

Anime & Manga Noticias

FRANCIA

· Existen rumores sobre la emisión de Cowboy Bebop en la televisión francesa. Los canales podrían ser o Canal Plus o Mangas, un canal sobre animación japonesa disponible por satélite. La serie, como en España, está siendo distribuida por Dynamic, que suele practicar este tipo de política, como se ha visto en el país galo con Evangelion, Escaflowne, Gunbuster y Serial Experiments Lain.

· Se emitió a través del Canal Arte, disponible en España a través de satélite, y que posee una noche temática en La 2, la película "La Tumba de las Luciernagas", del Estudio Ghibli. Sin duda, la Ghiblimania ha pegado muy fuerte en Francia.

· Game One, un canal de videojuegos, se apunta también a la moda de emisión de anime y por ello estrena en TV la serie de OVAs del Estudio Gainax "Gunbuster", en versión subtitulada, tal y como se ha editado en España.

INGLATERRA

Sin duda, donde se está produciendo la revolución en toda Europa, sobre todo al respecto de la emisión de anime en TV, es en las televisiones digitales o por satélite. Es el caso del Canal U Direct, que ha emitido anime japones en los meses de Julio y Agosto, concretamente Battle Angel (Gunm), Junk Boy, Ultimate Teacher, Angel Cop series, Appleseed, Wicked City, Armageddon, Ghost, Golgo 13, Streetfighter 2, Monster City, Goku, Tokyo Revelation, Zeguy, Devilman and Godzilla. Como véis son títulos típicamente en la línea de lo que le gusta al público inglés y que en España hemos comprobado gracias a la que en un principio comenzó siendo filial de Manga Video UK.

AMERICA

USA

· Fanboy Inc ha presentado en agosto el shojo "Spellbound: The Magic of Love", de Tomoko Taniguchi (autora de las ya publicadas "Call me Princess" y "Aquarium"), en números de 32 páginas. Esta obra tiene la particularidad que ha sido dibujada expresamente para el mercado americano. El primer número tendrá una portada alternativa de Chio Saito (Utena). Ami es vuestra típica estudiante japonesa, mas puesta en la música, la moda y los chicos que en la escuela y su trabajo de media jornada. Pero, al contrario que la mayoría de jóvenes, Ami tiene un secreto: ¡es una bruja! una vez le dieron un poderoso libro de magia y se ha estado entrenando en secreto desde entonces. Pero sus intenciones no son siempre muy nobles y le gusta probar sus encantamientos (y sentido del humor) en sus amigos. Pero Ami aun tiene que dominar un importante hechizo amoroso para ganar el corazón de Hiro, su amigo de la infancia. Pero ella no sabe que a Hiro le gusta Nicole, la guapa extranjera que acaba de llegar hace poco. ¿Cómo afectará todo eso a Ami?

· D-Boy, Inc., en asociación con el Studio Tron de Kia Asamiya y la editorial americana Fanboy Entertainment, va a sacar en los USA una línea de muñecos articulados ("action figures") de "Dark Angel". Aunque es una empresa americana, las figuras serán esculpidas por algunos de los mejores artesanos japoneses, incluyendo los de las reputadas Max Factory y Kotobukiya en Tokio.

· Twentieth Century Fox ha anunciado el estreno de la pelicula de Digimon el 6 de Octubre 2000. De esta serie producida por la Toei Animation Co., en realidad se han estrenado dos peliculas cortas en Japon de las cuales saldra la nueva pelicula en USA.

· Se dice que Radio City Entertainment, Nintendo y 4Kids Entertainment van a producir un Show en vivo de Pokemon. Animacion y efectos especiales con los personajes favoritos, incluidos Pikachu y docenas de otros Pokemon harán las delicias de los niños con números musicales, bailes etc... El musical empezaría el 30 de Septiembre 2000.

· Sin embargo, ¿está acabando la fiebre pokemon en Estados Unidos? Parece que va remitiendo severamente, tanto que algunos sectores ya lo consideran acabado. Diversas razones se dan para ello, desde que los niños de 8-10 años ya no lo consideran "guay" desde que sus hermanos pequeños lo descubrieron hasta la mas obvia de la sobresaturación del mercado. Warner Bros planea estrenar la segunda película este verano y varias compañías tienen aun invertidas enormes cantidades en la franquicia Pokemon.

·Los derechos de la película de animación digital Blood (de Production IG) han sido comprados por Manga Video USA, se desconoce de momento si planean su pase en cines.

PANAMA

· Despúes de casi 20 años, el anime titulado "El Gato Cósmico", más conocido como Doraemon, vuelve a las pantallas de la TV en Panama. Se emitirá en el Canal 13.

· Durante Julio se ha celebrado la ANIME EXPO 2000 (no confundir con la de USA), en la Universidad de Panama, y que ha contado con exposiciones, pase de peliculas, puestos de ventas, talleres de maquetas...

CHILE

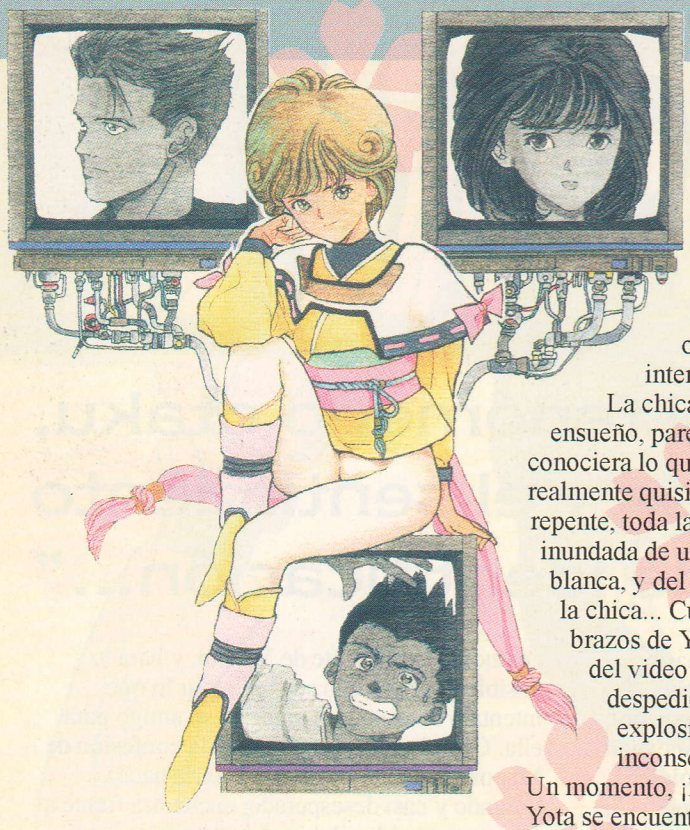
· En Chile ha comenzado la emisión en castellano de "Slayers", en Chilevision.

VIDEO·GIRL·AI

"En la cima del fenómeno otaku, las chicas soñadas y el sentimiento de identificación..."

Yota Moteuchi es un estudiante, más o menos feliz, que vive en Tokyo. Sus padres están fuera de casa a menudo por negocios, por lo que Yota suele tener a menudo su casa, un confortable chalet, para él sólo. Aunque no es el tipo de chico que puede aprovechar esa condición para cualquier juerga al estilo de "Risky Business". Con el sobrenombre de "sin chicas", Yota es un chico normal, formal y bastante majo en cuyo pensamiento sólo hay una persona: su compañera de clase Moemi. Cuando Yota va a confesarle por fin sus sentimientos, ésta, que sólo piensa en él como un amigo, le confiesa que está muy enamorado de un chico, un chico que... sí, lo has adivinado, es el mejor amigo de Yota, Takashi.

Yota, aunque le duele a morir, no cae en la autocompasión y desesperación. Está enamorado realmente de Moemi, y hará lo posible para que ella sea feliz, por lo que intentará conseguir el amor de su amigo para ella. Cuando vuelve a casa tras la confesión de Moemi (Yota no llega a confesarla nada), llorando y casi desesperado, encuentra frente a él un nuevo videoclub que no conocía en su barrio, casi aparecido de la nada. Decide entrar y, sin saber por qué, va directamente a la sección de videos eróticos. Allí una cinta en cuya portada aparece una preciosa chica y las palabras "Te consolaré" le llama desde el primer momento la atención. Tras hablar con el manager del videoclub logra llevarse la cinta a casa... Está muy dolido y sólo quiere algo que le saque de allí, de su condición, que le aisle de todo, aunque sea sólo un momento... En su habitación se dispone a visualizar el video. ¡Cuidado!, esta mañana, mientras soñaba, Yota

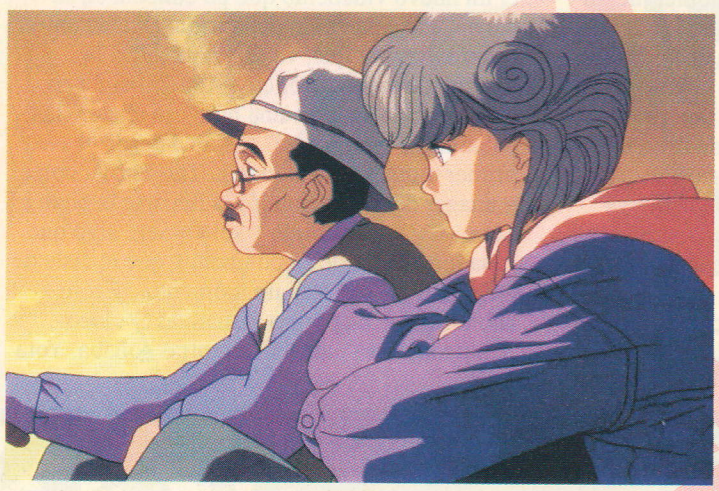


ha tirado al suelo sin querer su nuevo y flamante videoreproductor, por lo que no sabe si irá muy fino.

La reproducción parece normal, bueno, algún que otro chasquido e interferencia... nada grave...

La chica que aparece es de ensueño, parece como si incluso conociera lo que le ha pasado a Yota, y realmente quisiera consolarle. De repente, toda la habitación aparece inundada de una relajante e intensa luz blanca, y del televisor comienza a salir la chica... Cuando casi está en los brazos de Yota, un gran chasquido del video y, de repente, la chica sale despedida como si de una explosión se tratara... y queda inconsciente.

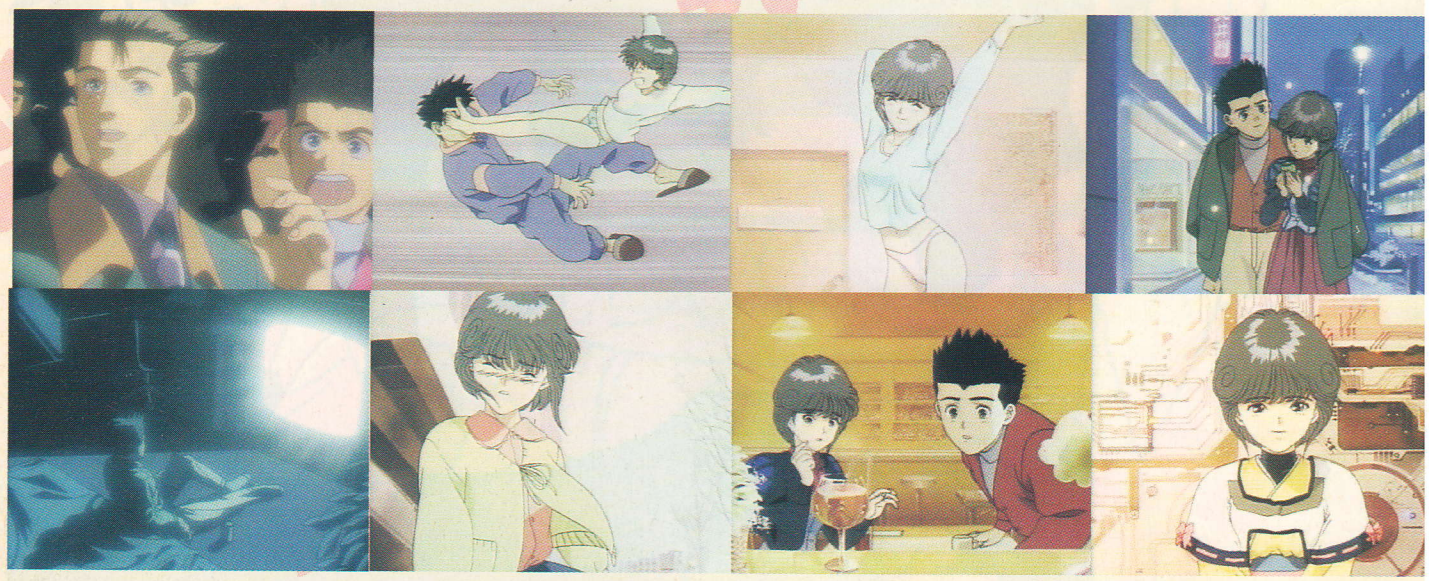
Un momento, ¡ha salido de la televisión! Yota se encuentra aturdido. Entre lo que ha pasado, todavía no logra a asimilar que tiene a una chica en su habitación. Cuando por fin se da cuenta de ello, espera al despertar encontrarse a la dulce chica que vio en el video... Y al principio, cuando así lo parece al despertar, la chica se lanza, le mete una patada en la cara como si



estuviera en un combate de Pressing Catch y empieza a gritarla. ¿Qué está pasando aquí? La propia chica se da cuenta... La reproducción de su progra en un video estropeado ha hecho que algunos parametros hayan quedado fue de control.

En cualquier caso se presenta. Su nomb es Ai, y su condición la de Video Girl. misión: consolar a Yota. La mejor form para ello es conseguirle el amor de Moemi. Tiene tres meses antes de que l reproducción de su cinta se pare y teng que desaparecer... Sin embargo, la mala reproducción de la cinta tiene otro efec más sobre Ai... sentimientos, está empezando a tener sentimientos, se está enamorando de Yota...

Ai cambia todo en la vida de Yota. Le sigue al colegio e incluso se matricula como nueva alumna, haciendose pasar por su hermana, y comienza a tejer el plan para hacer que Moemi se enamore de él. Pero cada vez está más enamorad algo que precisamente una video girl no puede hacer. ¿Qué ocurrirá con Yota? Esta es, a grandes rasgos, la trama de Video Girl Ai. Evidentemente no voy a profundizar, sobre todo por dos razones



Una, que la serie está publicada en manga desde hace muchísimo tiempo y que, junto a Dragon Ball y Marmelade Boy, ha sido la serie más vendida en España, por lo tanto la tienes disponible y, si no la has leido ya, es hora de que lo vayas haciendo. La segunda es que dentro de muy muy poco, si no ya mismo, tendrás la versión animada disponible gracias a los chicos de Dynamic, que han conseguido que el sueño de muchos aficionados se hiciera realidad por fin: el anime de Video Girl Ai en castellano.

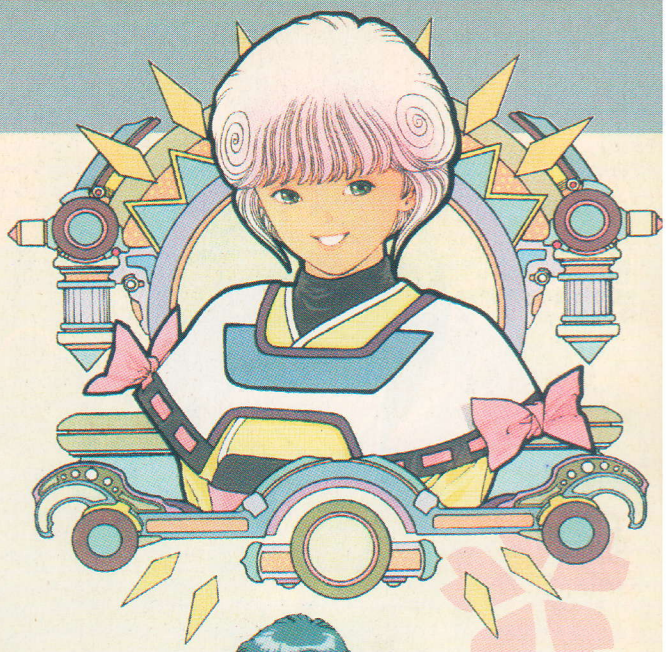
UN MANGA QUE LLEGÓ AL CORAZÓN DE CHICOS Y CHICAS

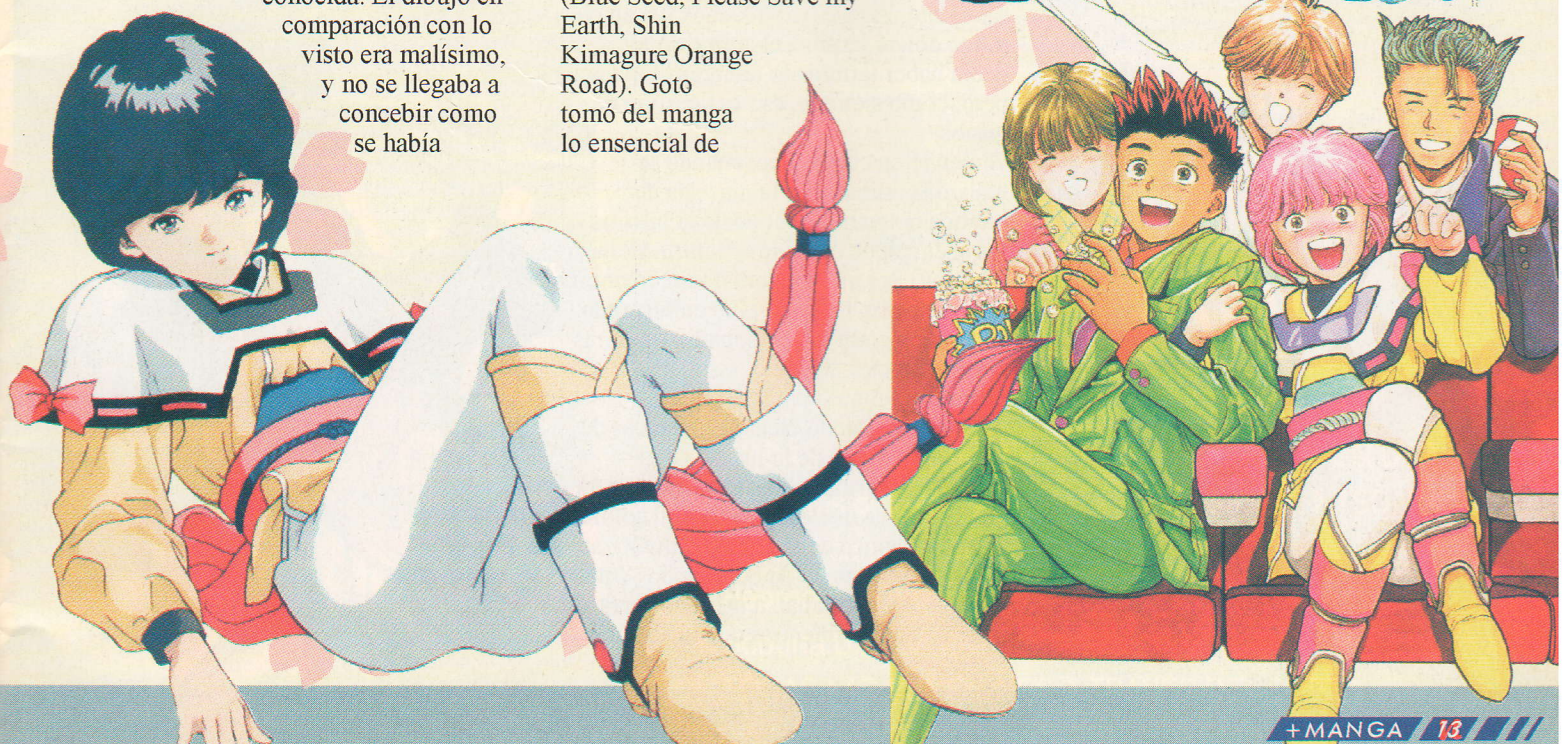
El creador de Video Girl Ai, Masakazu Katsura, es bien conocido en España. En la actualidad se han publicado gran parte de sus obras en nuestro país: la propia Video Girl Ai, a continuación DNA2, Shadow Lady, Zetman y por último, I"s. Comenzó en el mundo del cómic participando en un concurso de manga con el objetivo de, si ganaba, comprarse un buen equipo de música. Si bien no llegó a ganarlo, quedó en segundo lugar, lo que hizo que las editoriales pusieran su ojo sobre él. Fue al año siguienteal ganar el concurso en su segunda acometida, cuando la Shueisha le ficho para realizar un manga de entregas semanales en su más prestigiosa publicación: Shonen Jump. La serie fue Wingman, la historia de un chico con superpoderes. Para gran parte de los fans de Katsura de todo el mundo, la mayoría a causa de Video Girl Ai, fue una gran sorpresa encontrarse con esta primera serie conocida. El dibujo en comparación con lo visto era malísimo, y no se llegaba a concebir como se había podido llegar a un nivel de evolución tan grande en tan pocas series realizadas entre medias. ¿La causa? Un largo parón que alejó a Katsura del mundo del cómic, donde literalmente "olvidó como dibujar" por un tiempo, teniendo incluso que ir al hospital por ello, a causa de una especie de amnesia, quizás producida por el estrés. Cuando volvió, su estilo había cambiado radicalmente, convirtiéndose en el que conocemos hoy en día y que aparece por primera vez en Video Girl Ai (aunque en su obra anterior, "Present for Lemon", ya se intuye).

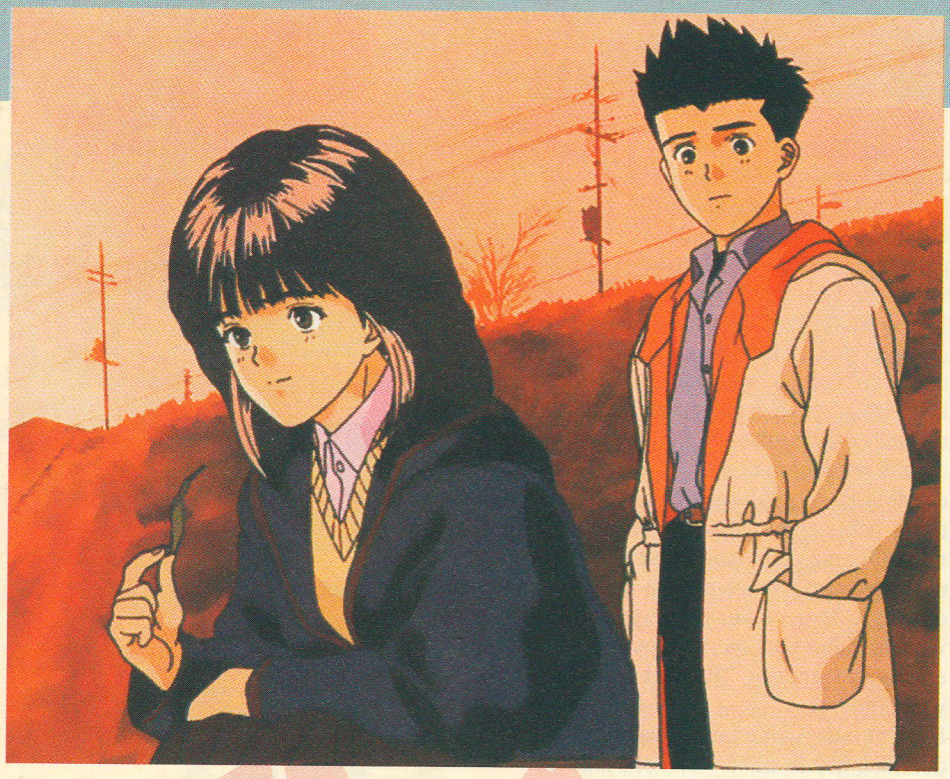
El dibujo de Video Girl Ai está lleno de detalles, trazos finos y una orientación semi-realista que lo hace muy propio. Un estilo personal que se muestra sumamente efectivo a la hora de crear ambientes que transmiten multitud de sensaciones, tanto de los personajes como de su situación.

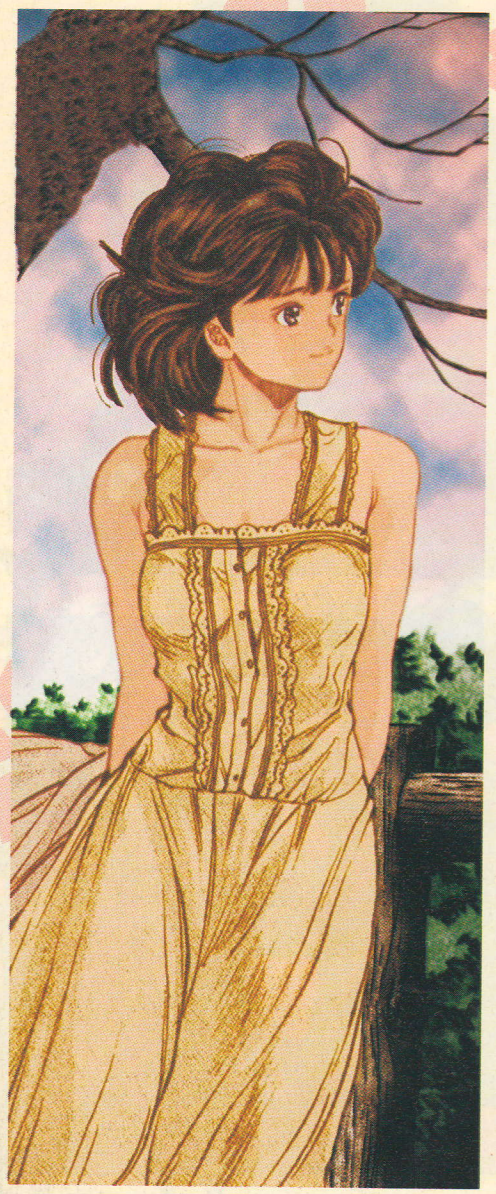
LA ANIMACIÓN, EL BIEN MÁS BUSCADO

En 1992 Video Girl Ai se convirtió en una serie de OVAs de animación compuesta por un total de seis episodios. La produjo la división de animación de la propia editorial de Katsura, Jump Video de Shueisha. El diseño exquisito de los personajes fue realizado para la serie por Takayuki Goto (Blue Seed, Please Save my Earth, Shin Kimagure Orange Road). Goto tomó del manga lo ensencial de









cada personaje, para después otorgarles una personalidad propia y adaptarlos al anime, yq que los requerimientos eran diferentes. Como caso más evidente está el de Ai, que en la animación es morena, mientras que en el manga se da la sensación de que es rubia, o al menos castaña muy clara.

El manga y el anime siguen esencialmente la misma historia, pero con algunas interesantes diferencias. Como más evidente, que el anime sólo tiene seis episodios, por lo que no puede abarcar toda la longitud del manga. Llega hasta la primera mitad de la historia, por lo que el anime posee su propio e independiente final. Esto fue algo muy elogiado en su momento, ya que para muchos fue en el punto donde termina el anime donde debía haber terminado también el manga, pero, como siempre, eso es cuestión de gustos.

Teniendo en cuenta que, cuando se realizó la animación, la mayoría del público potencial ya conocía la historia, los encargados del guión, Satoru Akahori y Mayuri Sekijima, intentarón recrear una interpretación más artística, enfatizando la relación entre los personajes, mientras que el Director, Mizuho Nishikubo, incluyó en el guión más elementos surrealistas usando creativas técnicas de animación. Parte de la historia está contada en forma de "flashbacks", o con secuencias de estilo artístico, con colores pastel y estática de video, para enfatizar el punto de vista de Ai del mundo. Yota, el personaje principal, a menudo narra con voz en off, mientras que la acción transcurre de una forma pausada.

A veces, ver la versión animada de Vi Girl Ai es como visualizar una historia amor contada en un video musical, pe el impacto total que produce la histori en el lector es tan grande que transpas más que cualquier modo en que se cuente.

CONCLUSION

Para la mayoría de los aficionados españoles, Video Girl Ai significó algo importante en su afición en cierto momento. Ahora, por fin, ya está aquí sus dos versiones: manga y anime. Un hito que hemos esperado desde hace tiempo y que se corresponde con una d las peticiones más mayoritariamente apoyadas por todos los aficionados. Y que Video Girl Ai lo merece. En sí misma es un apunte importante en la historia del manga en España. Si no la conoces, es muy posible que te estés perdiendo la que se podría convertir en una de tus series favoritas.

Por que... ¿quién no ha soñado alguna vez con que de su televisor salía el chico/chica de sus sueños?

Everon

COMIENZA EL ESPECTÁCULO...

PC Computing ★★★★

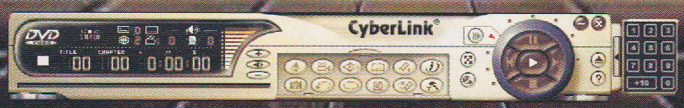
PowerDVD™

CyberLink

CyberLink

ARES multimedia

iPOWER
Power up directly via Internet



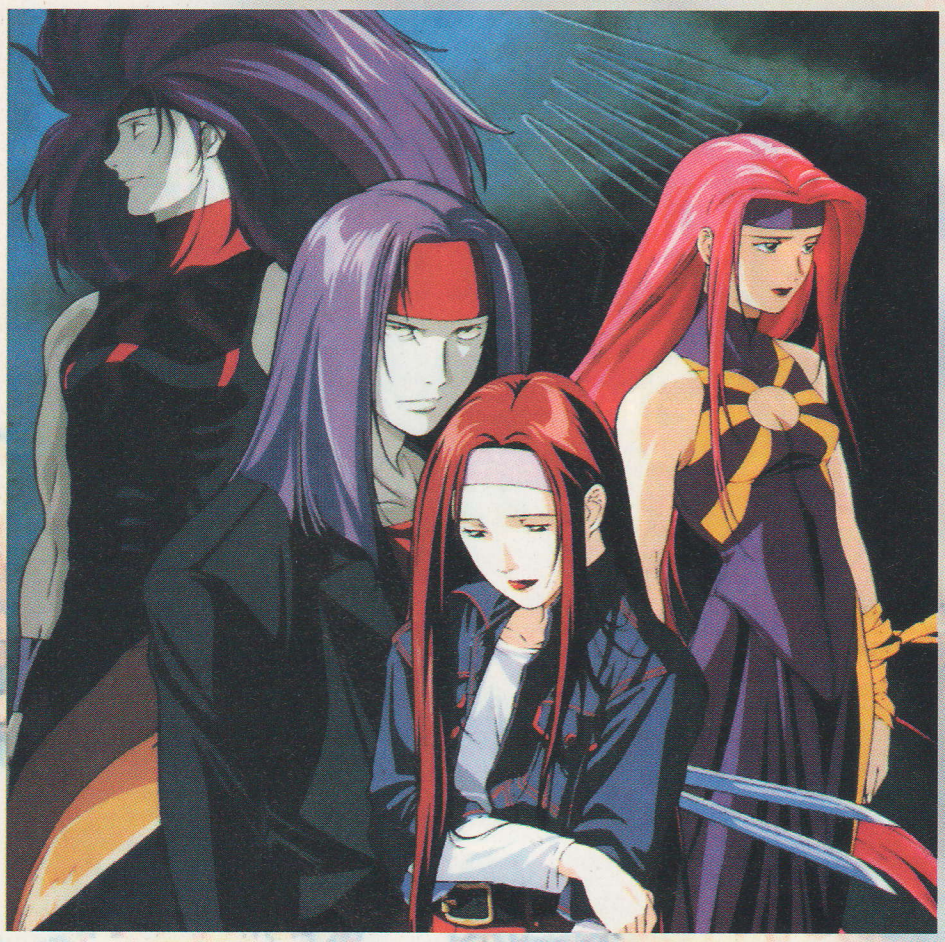
CyberLink PowerDVD™
Reproducción DVD por Software

TODAS LAS CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE UN DVD

- Formatos de pantalla 4:3 ,16:9 (panorámico), NTSC, PAL...
- Hasta 6 canales de sonido digital
- Reproduce DVD con protección CSS
- Soporta DVD, VCD, Karaoke, Mp3, AVI...
- TODAS LAS FUNCIONES A TRAVÉS DEL SOFTWARE

NAZCA

"Mitología Griega, India, China... ¿y por qué no Inca? El vuelo del Condor"



Por el manga y el anime han pasado series con un gran componente mitológico. Y aunque entre todas ellas el dominio de la griega es aplastante (con el gran referente de Saint Seiya, o Aries), son muchas las que se han visto reflejadas en sus correspondientes series. Mitología india, por ejemplo, en "Shurato". Mitología China en "Ranma". Mitología Escandinava en Saint Seiya de nuevo (saga de Ashgard y Odin). Mitología budista en "RG Veda"... También hay referencias a mitología celta o egipcia en muchos mangas. Incluso mitología atlante (si puede llamarse así) por ejemplo en "Nadia"...

Sin embargo nadie había utilizado todavía el recurso de ninguna mitología americana precolombina. "Nazca" lo hace por primera vez, y si bien el estudio realizado al efecto no es muy profundo, ya que en la serie se suele tender a mezclar la iconografía inca en la que se basa con la azteca, en la práctica el resultado es bastante bueno visualmente.

La historia de Nazca es, cuanto menos, enrevesada. La acción se situa en el Japón actual. Kyoji Miura es un chico normal al que le encanta el kendo. Ado a su instructor, Masanare Tate, un aclamado y joven maestro de kendo qu además es bastante considerado por su profesionalidad e inteligencia. Tate está saliendo con Yuka Kiritake, una chica guapísima y muy simpática. Mientras Kyoji va a asistir a un campeonato de Kendo donde participa su maestro, se encuentra con Yuka, y los dos se sienta juntos. Ambos observan como Tate va derrotando a cada uno de sus oponentes El campeonato se vuelve cada vez más emocionante, y Tate llega a la final. Per entonces, ocurre algo sorprendente. Alg que sólo Yuka y Kyoji ven. En medio d combate, asisten a la transformación de Tate en un feroz guerrero Inca...

Remontémonos en la historia.

Nos situamos en 1527. El final de la era inca está cerca, cinco años antes de que Francisco Pizarro y 168 soldados españoles conquistaran un imperio de cinco millones de personas sugestionad por las profecías astronómicas de un pueblo que esperaba su fin tras el ataqu de un ejército proveniente del este...

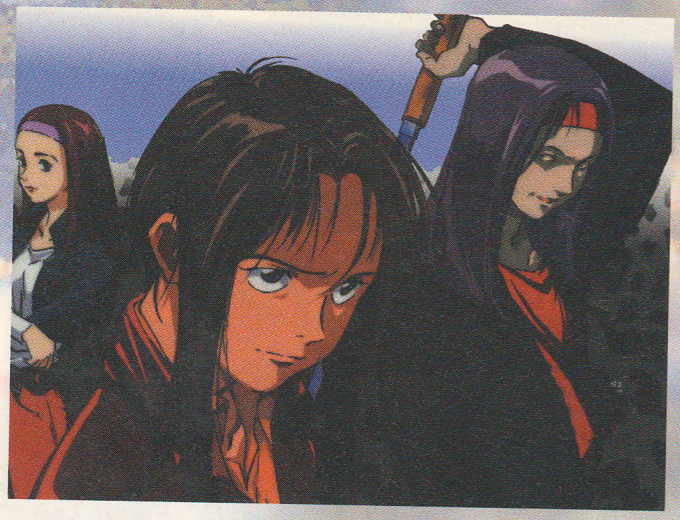
Históricamente, el vigoroso y expansionista emperador Huayba Capac muere ese año, y sus dos hijos, Atahuallpa y Huascar, son designados como sucesores en el trono. Huascar tenía el derecho de la sucesión y el apoy de la nobleza. Pero su hermanastro Atahuallpa tenía el apoyo del ejército, y

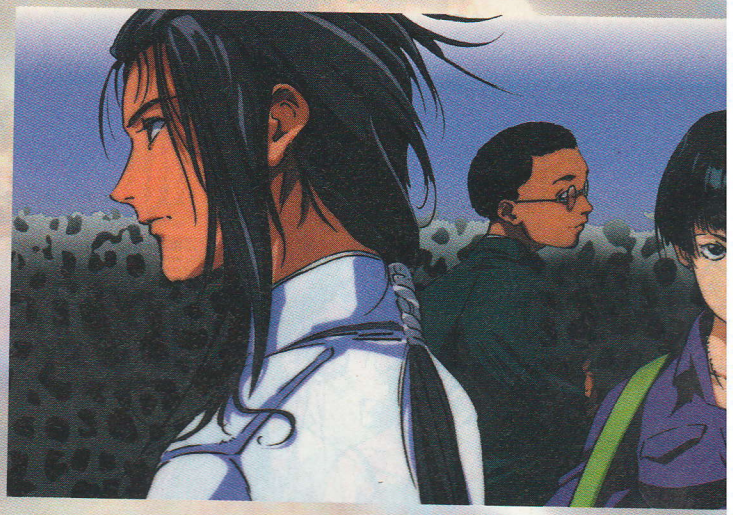
cuando Pizarro se aproximaba por las montañas Andinas, ya tenía bastante más poder real.
En Nazca, nuestros personajes son más que mundanos japoneses. Kyoji, su profesor, sus compañeros y amigos son reencarnaciones de la nobleza Inca del Siglo XVI. En el momento que van recordando su estado pasado, se sienten poseídos por su yo anterior y renacen las confrontaciones y relaciones del pasado, un pasado de hace 500 años donde todos murieron en una gran batalla final. Una batalla que está volviendo a nacer.
Tate, en el que renace su yo anterior en medio de la final de kendo, pasa de ser un joven idealista a un oscuro y malvado ser. Y Kyoji es sustituido como pupilo del maestro por alguien más oscuro todavía que el maestro, llamado Shiogami. Yuka, mientras tanto, no sabe qué hacer, y cuando Tate se va a Perú por razones desconocidas, decide seguirle junto a Kyoji para descubrir qué es lo que está afectando a Tate. Tras seguirle, le encuentran en Machu Picchu, una de las más espectaculares y mágicas ciudades que se conservan (en ruinas, pero se conserva) del imperio Inca. En ese momento aparece una nave espacial con iconografía Inca y los transporta a las famosas líneas de Nazca, unas líneas trazadas en el suelo por este imperio y que, curiosamente, sólo pueden observarse desde el aire. Representan mitología e incluso personas, y hoy en día son un gran misterio. Pues bien, allí se encuentran con Tate, y descubren el origen de todo, sus verdaderas identidades. Kyoji es la reencarnación de Bilka, un guerrero Inca. Yuka fue Akulia, una sacerdotísa solar. Y Tate fue Yawaru, el mortal enemigo de Bilka. Cuando todo

parece perdido para Yuka y Kyoji, las líneas de Nazca les transportan de nuevo a Japón...
Retomándo la historia real, Yawaru era uno de los generales leales a Huascar, y Bilka uno de los tenientes bajo el mando de Atahuallpa. De vuelta a Japón, Kyoji descubre que la mayoría de las personas que conoce son reencarnados del imperio Inca explicando el asunto porque la rama racial Inca es la misma que la japonesa.

El mejor amigo de Kyoji, Daimon, descubre que era Orehon, un sacerdote con considerables poderes psíquicos. El oscuro Shiogami es realmente Jigmi, e intenta arrastrar al lado oscuro a Orehon...
Como es de suponer, las antiguas

personalidades vuelven a renacer las antiguas rencillas e incluso propósitos. Tate/Yawaru parece volverse loco, y quiere destruir a la humanidad entera, por lo que planea utilizar (de nuevo, ya que en el pasado lo intentó y fue Bilka quien lo impidió) el Ilya Tesse (Espada de Dios), una arma que se puede utilizar cada 400 años (un momento, las matemáticas de esta serie no van muy finas) al alinearse los dibujos de las líneas de Nazca con las constelaciones en el cielo. Y Kyoji/Bilka tiene que impedírselo de nuevo...
Como veis, la historia es trepidante y enrevesada, aunque con bastantes referencias a multitud de series. Es una de las cosas que achacan a la serie, sobre





todo en Estados Unidos, país donde se ha editado: multitud de clichés típicos del anime. Sin embargo, el diseño de personajes, la trama en sí, la acción, hacen de Nazca más que recomendable. Cuando, tras ver las primeras imágenes de Nazca, me dijeron que era una producción de Pioneer, me sorprendí bastante... ¿Estaba acaso Taro Maki, autor de "Tenchi Muyo" y de "Armitage III" de por medio? Porque por diseño no lo parecía. Pues sí, Nazca es un anime producido por el Sr. Maki. El diseño de personajes me recordaba poderosamente a Bounty Dog (un anime del que hablaremos en un futuro) y a Tekkaman Blade, y por tanto, a animes de un carácter bastante más adulto y elaborado que producciones como "Tenchi Muyo" o "El Hazard". Mi intuición no me engañaba, ya que el diseño es obra de Hirotoshi Sano, que aparte de las dos mencionadas, ha realizado trabajos de asistente en Gundam MS08th o Escaflowne. La dirección corre a cargo de Hiroko Tokita (¡una directora! ¡Bien!), quien hizo también lo propio en la serie de TV Yawara.

Gracias al buen trabajo de Hirotoshi Sano, Nazca es una serie que llama la atención desde el primer momento. El diseño de personajes es espectacular. Y quizás eso es lo que buscaba Taro Maki al crear la serie. Da la impresión de que "Nazca" es producto de un prolongado "brainstorming" del grupo creativo de Pioneer, donde el resultado era un anim que debía ser espectacular y tener una iconografía nunca vista.

Y aunque incurre en algunos errores de desarrollo, mezclando el mundo inca co el azteca, logra su objetivo de espectacularidad.

Por otra parte, el uso del ordenador en ciertas escenas no queda del todo bien acoplado con el res de la acción... A pesar de ello sigue siendo espectacular.

La serie engancha, engancha muchísimo. Aunque me he dado cuenta de que es el tipo serie que, o te engancha desde el primer momento, o nunca termina de cuajarte. Por lo tanto, lo mejor es ver el primero de los episodios, algo que podremos hacer con un poco de suerte dentro de poco. Y a partir de ahí decidir... Yo, personalmente, lo recomiendo, aunque sólo sea por el diseño de personajes.

EL MANGA

El manga fue una producción posterior a la serie de TV, serializada en la revista de la Kadokawa Ace Dash y obra de un duo femenino que firman con el sobrenombre masculino Akira Hinekawa. Las "Hinekawa's Girls" realizan una adaptación típica, muy fiel a la serie, aunque con algunos guiños no incluidos en su versión animada. Se trata de un producto para fans, donde incluso se cuenta con la asistencia del equipo que realizó el anime. Lo dicho, sólo para fans.

Rafael Gallardo

APETECE, ¿VERDAD?

Pues lamentamos decirte que eso no es lo que te ofrecemos, que nosotros sólo podemos conseguirte el número de este mes de Minami, la revista de manganime más vendida de España

Eso sí, si te sirve de consuelo te diremos que este número te sorprenderá con sus artículos de Video Girl Ai, Ruroni Kenshin, Saber Marionette J, guía de capítulos de Digimon, Saint Seiya Hades, Mole 2000... Sin olvidarnos de sus habituales secciones de noticias, internet, videojuegos, hentai, yaoi, cine de Hong Kong, cultura japonesa, humor, opinión...
Tampoco conviene olvidar sus carátulas, su mini cómic o su alucinante póster.
Ni, por supuesto, su CD repleto de vídeos, canciones, imágenes, complementos...

¡CORRE A TU KIOSKO ANTES DE QUE SE AGOTE!

El rol da mucho juego

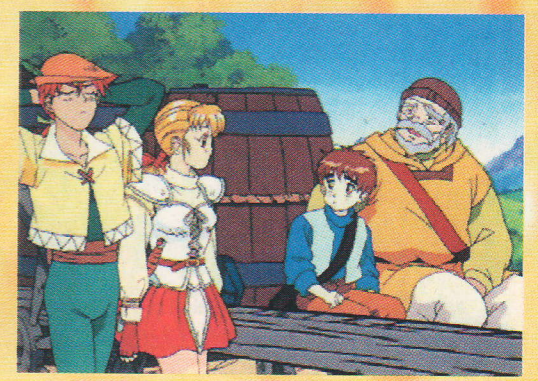
¡Cuántas historias maravillosas han proporcionado los juegos de rol al manga y al anime!; príncipes y princesas, dragones y caballeros, brujos y magos, dioses y hadas,... todo resulta perfecto, pero no es tan fácil cuando estas viviendo la aventura. Metámonos entre bastidores, ¿os imagináis una historia que trate precisamente de eso, de las peripecias que puede pasar un jugador?. Pongamos un poco de imaginación en el asunto para visualizar los escenarios y situemos a un grupo de muchachos novatos y algo torpes pero con un gran corazón y siempre nobles intenciones. Si a esto añadimos un máster un poco desastre, princesas que no son tan dulces y buenas, caballeros que no son tan nobles y valientes, monstruitos de nombres absurdos y seres bastante variopintos, la carcajada está asegurada. ¿Puede existir un manga tan desenfadado?. Sí, y muchos de vosotros seguro que lo conocéis: FORTUNE QUEST. Si no es así, este es un buen momento para descubrirlo.

Dos autoras decidieron dar una vuelta de tuerca a las historias de fantasía y dibujar las aventuras que viven un grupo de ingenuos jugadores en un mundo de rol. Realmente nos encontramos a caballo entre la fantasía heroica y el rol, y una parodia del mismo: la acción se sitúa en una tierra imaginaria y en ningún momento aparece otra realidad que se presente como la verdadera; pero nuestros personajes se mueven con u carnet de aventurero, buscan consegu dinero y experiencia en las aventuras encuentran con aventureros de mayo nivel y por tanto de mayor poder, o cuentan con un guionista (digo yo qu algo así como un máster) que se supo debe proponerles las historias.

Lo que hace tan especial este manga, precisamente que cada uno de esos ingredientes es realmente singular, qu codea y ríe del tópico con un humor inocente y sencillo.

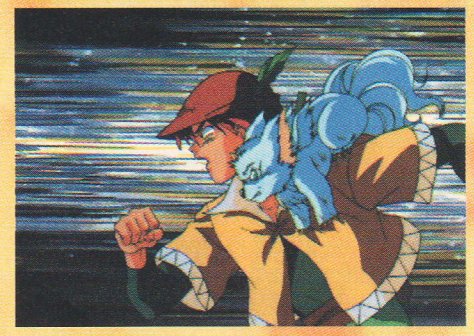
Cuando conocemos a los protagoni de la historia nos damos cuenta inmediatamente de por donde van los tiros de este manga. Aunque todos so importantes, podemos decir que hay u

personaje que parece más principal. E es **Pastel G. King**, la única muchacha grupo, que cuenta con 16 años. Ella es cartógrafa, con el sutil defectillo de no tener sentido de la orientación. Adema



es escritora, tanto de poesía como de novelas, que por cierto gozan de cierta fama en este mundo de Fortune Quest. Esto parece un guiño de las autoras al origen de este manga, que es precisamente novelesco. Pastel es una jugadora de nivel 3 (no quiere decir mucho realmente, pues no tenemos una escala de niveles para comparar), alegre, voluntariosa, siempre dispuesta a ayudar a cualquiera. Tiene como arma una ballesta, que no suele emplear muy a menudo, pues todos conocen su pésima puntería. Valiente en muchos casos, hay algo que le produce auténtico espanto, los bichos.

Tenemos también a **Klei**, más o menos el jefe del grupo. Es un muchacho de 18 años, un joven caballero con alma de héroe, tan valiente como buenazo. Guapete, amable, honrado, sincero y algo ingenuo, se preocupa mucho por todos sus compañeros. Es un aventurero de nivel 5, y aunque con espada, no infunde mucho respeto con su armadura de



bambú hecha por él mismo. Por eso mismo desea con ardor conseguir una armadura hecha y derecha de caballero. Su contrapunto es **Trap**, un ladrón (cuidado, odia que lo llamen ratero) que desciende de una importante familia de ladrones. Este muchacho de 17 años con aspecto de Peter Pan es el individualista del grupo, que va de listillo, algo fanfarrón y presumido, bromista y algo irónico. Sin embargo, todos saben que pueden contar con él, aunque siempre proteste al acompañarlos en sus aventuras. Nunca los dejaría en la estacada.

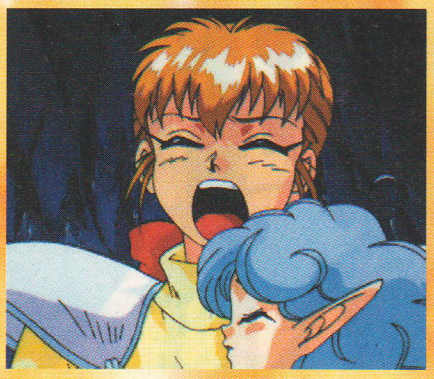
Kitton es el cabal del grupo, un tipo bajito y de misteriosa mirada (vamos, que no se le ve con tanto flequillo) quien es el experto en hierbas medicinales, especies raras y monstruos. Reflexivo y práctico, se le presenta como la fuente de ideas del grupo. Luego tenemos a **Nor**, un gigante de 23 años de aspecto bonachón y despistado. Es de pocas palabras y se supone que de pocos pensamientos, pero siempre está cuando los chicos lo necesitan y los saca de varios apuros. Es el típico muchacho de gran tamaño y gran corazón.

La pequeñaja del grupo es **Rûmii**, una niñita elfa de orejas puntiagudas y grandes ojos azules, encantadora y nada cargante, que supuestamente es la bruja. Pero claro, siendo tan pequeña que ni siquiera sabe hablar bien, los pocos hechizos que puede formular son los que lleva escritos en su cuaderno de apuntes.

Por último tenemos a **Shiro-chan**, el dragón blanco. Es una mezcla de perro y gato, un dragoncito adorable con un cuernecillo en mitad de la frente. Puede echar fuego por la boca y hacerse muy grande (en tamaño, que no en edad, pues sigue pareciendo un cachorro). No obstante, como eso es un secreto, son contadas las ocasiones en que le dejan transformarse. El grupo lo presenta como su perro, papel que tiene bastante bien asumido si no fuera porque en vez de ladrar va diciendo "soy un guau-guau".

Se suceden varias. Nos situamos en Silver Leaf (País de Ronza), donde nuestros amigos se desesperan por falta

de dinero y de aventuras. De repente se abre una prometedora situación: su guionista **Oshi** les comenta que la bellísima princesa **Angélica**, la única hija del rey de Liza, ha desaparecido misteriosamente. Si consiguieran liberarla, el monarca ha prometido una fabulosa recompensa. Klei, soñando convertirse en héroe, acepta el reto, y



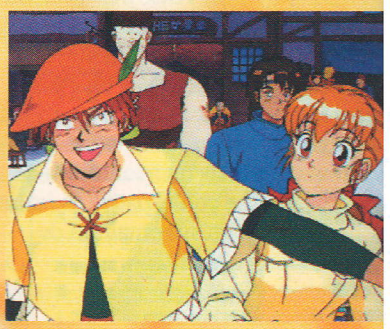
como los demás le apoyan, deciden ir a Lizalion, la capital del reino. Oshi aprovecha para pedir a Trap que recupere un título de deuda que tiene el casino y que él no recuerda haber pedido, ya que si no lo paga lo matarán. A cambio le promete parte de ese dinero.

Por dinero o por gloria, todos se presentan ante el castillo, donde se han reunido cientos de aventureros para la convocatoria de búsqueda, y resulta que la princesa es la muchacha que ha estado pidiendo ayuda a Pastel en sueños. El principal rival de todos es el caballero **Iden**, la mano derecha del rey, quien le ha prometido traer a su hija. Cuando él parte en su busca, todos le siguen excepto nuestros protagonistas (más que nada por no tener caballos), lo que les permite intentar salvar a la princesa siguiendo el sueño de la joven cartógrafa. Mientras tanto, Trap se infiltra en el casino y, además de no lograr recuperar el dichoso título, se encuentra cara a cara con el dueño, el señor **Hisaku**. El resultado es que el grupo tiene que separarse, y Pastel, Klei, Nor, Rûmii y Shiro llegan antes a la isla volcánica Raimonda (vaya nombrecito) en el lago Sai. Sí, allí está la princesa, vigilada por hombres

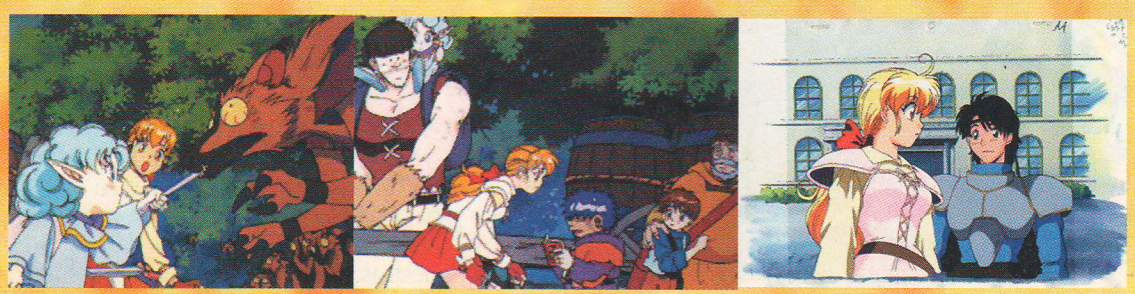
disfrazados de lobos. Mientras Klei intenta ir a rescatarla empleando el mismo disfraz (y no lo tiene fácil, porque a la muchacha no hay quien se le acerque), llega Iden, derrota a todos los secuestradores y libera a la princesa. Entonces se descubre que Angélica es una fan de las novelas de Pastel, por lo que cuando fue raptada llamó insistentemente en su pensamiento a la autora. De repente la isla entra en erupción, les ataca Magman, un monstruo de lava que lleva persiguiéndoles por media isla sin que se den cuenta, y se descubre que Iden es en realidad Hisaku, y todo esto lo ha montado él para hacerse con el poder del reino. Al final, todo se resuelve felizmente: Shiro saca a todos de

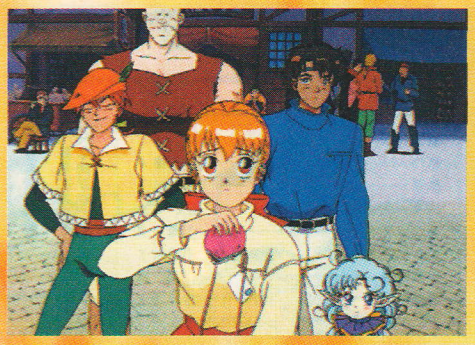
allí haciéndose grande, Iden salva a la princesa de caerse del dragón y el título de deuda se quema con la capa del falso caballero cuando una piedra ardiendo le cae encima. Todos menos Hisaku, que por salvar a Angélica se cae de Shiro, llegan a Lizalion, y el rey les entrega la fabulosa recompensa: el título de amigo oficiales de la princesa Angélica. Quedando todos como amigos, regresa sin un duro, pero felices.

La segunda aventura lleva al grupo al



bosque de Lhobos, donde se supone que crecen unas flores legendarias que producen una sustancia que provoca el enamoramiento: las violinas. Este frágil tesoro es también codiciado por un coleccionista de flores (que hay que ver la pinta que tiene), **Mr. Mayer**. Para conseguir su objetivo, contrata los servicios de un guerrero, **Ena**, y un mag **Rei**. El problema es que estas flores crecen en el hogar de la raza de Lhobos seres semejantes a las ardillas, muy pacíficos y tremendamente asustadizos tímidos. Esta raza está atemorizada ante los próximos invasores, pero **Prishna**, nieta del jefe de la aldea, confía plenamente en la profecía: cuando el pueblo de Lhobos esté en peligro aparecerá su héroe salvador, una persona de verdes piernas. Cuando la ardillita se encuentra con los protagonistas, confun a su salvador con Trap, pues lleva precisamente unas medias verdes, y aunque el ladrón no está por la labor de mantener





ilusión, Klei y los demás lo convencen por la noble causa de ayudarlos. Trap se plantea enseñarles a valerse por sí mismos, pero se enfrenta con un pueblo verdaderamente asustadizo (a excepción del enamorado de Prishna, **Arco**, que le pone tesón al asunto). Después de varios enfrentamientos y el recurso de enamorar momentáneamente al equipo del coleccionista (uno de los momentos más hilarantes del manga), todos se tienen que unir contra la adversidad, descubriendo un hermoso valle de violinas donde está el verdadero dios protectos de Lhobos. Finalmente, Mr. Mayer decide no trasplantar las flores a su jardín, y se marcha a buscar unas flores aún más raras. La raza de Lhobos ha aprendido a ser valiente y nuestros héroes se despiden de todos para volver a Silver Leaf.

A este viaje le sigue una breve aventura protagonizada por Rûmii y Shiro. Mientras el resto del grupo descansa en su posada habitual, Rûmii se encuentra

Fortune Quest

De esta manera un poco súbita terminó la edición española del manga, que se publicó en 1997 por Planeta. El manga apareció en Japón hacia 1992, publicado por Media Works', en dos tomos (los vistos en España), y sus autoras son NATSUMI MUKAI y MISIO FUKAZAWA. No es fácil encontrar información de ellas. Ambas tienen algún trabajillo por separado, y así, Natsumi ha realizado *Wandel Wandering*, *Ittadaki Shupei* o *Cactus Road*; mientras Misio tiene *Duan Surk*. La verdad es que no son series conocidas en nuestro país.

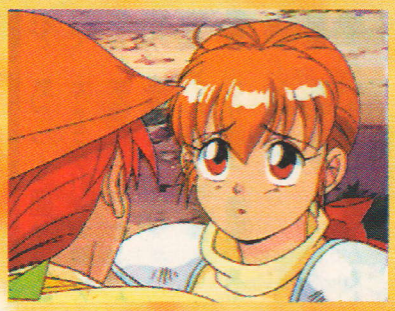
El origen de Fortune Quest no está, como tal vez penséis, en un juego de rol, sino en unas novelas (es el mismo caso que Slayers). Debido a su éxito se realizó una serie animada de 4 ovas que se pusieron a la venta en 1993, que siguen bastante la

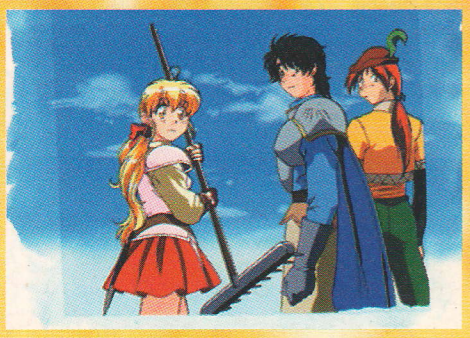
tónica del manga, es decir, aventuras singulares autoconclusivas. Aunque no hay juego de rol, sí salió un videojuego para Playstation en 1996: *Shin Fortune quest: Sokutaku no kishi*.

En 1997 apareció un CDdrama que cuenta las aventuras que pasa Pastel antes de formar parte del equipo de aventureros, siguiendo un guión de las mismas autoras. Más importante es la serie de animación que salió en este mismo año, *Fortune Quest L*, que consta de 26 episodios. Seguimos teniendo una típica historia RPG. Está producida por I.G.Film, su director es Eiichi Satoh, y el diseño de personajes corre a cargo de Nahomi Miyata.

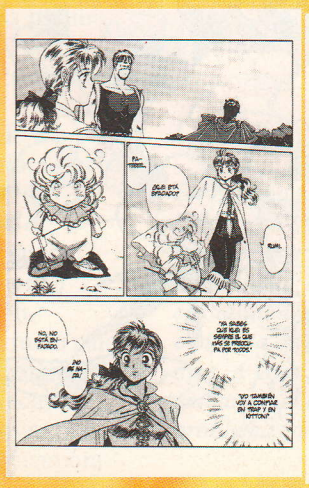
Sólo me queda deciros una cosa: si no habéis leído este manga, hacedlo, pasaréis un buen rato, y ojalá pudiéramos disfrutar también de su animación, ¿no creéis?.

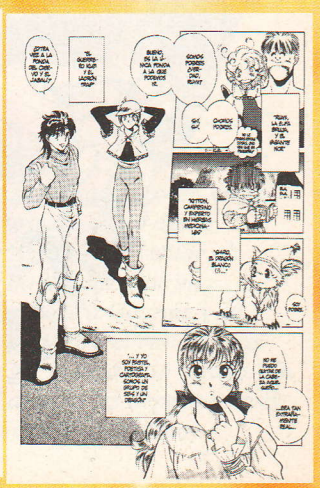
Maryam



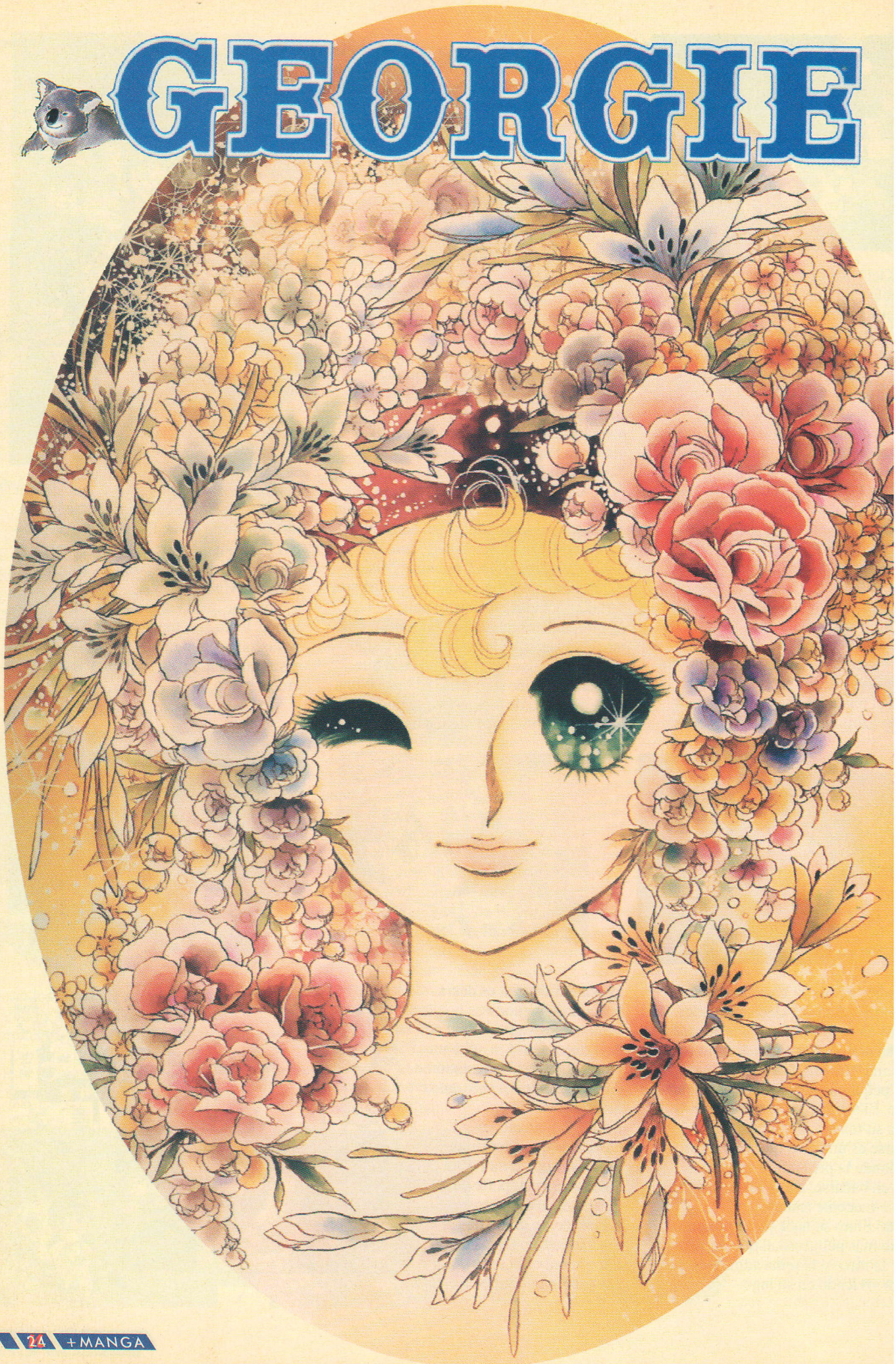


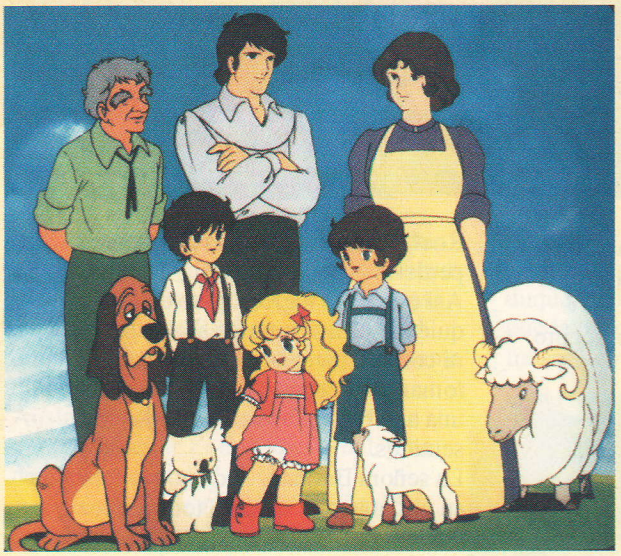
con **Bambú**, un pixi. Los pixis son unos seres mágicos, hadas y duendes alados que viven en lo profundo de los bosques. Bambú ha sido enviado a buscar un héroe por su reina **Marina**, "hermosa y pura". Los dos pequeños aventureros deciden ayudarle. El terrible monstruo que amenaza su reino y al que deben enfrentarse es una rana que vive en la charca donde la presumida reina se empeña en bañarse. De la forma más ingenua e inocente resuelven el problema: Shiro se hace pasar por un monstruo más peligroso al que derrotan Rûmii y la rana, y la reina admite que la rana siga viviendo en su lago.





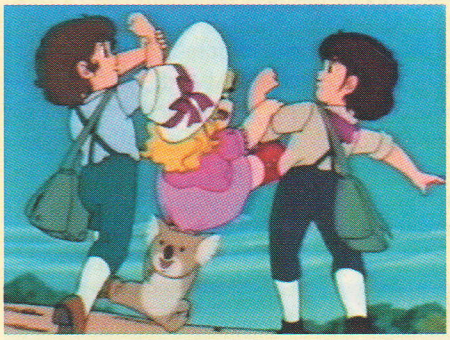
GEORGIE





El Anime

Lady Georgie fue producida en 1983 por la Tokyo Movie Shinsha. El nombre de "Lady" se añadió para evitar cualquier tipo de confusión entre Georgie y George. La historia tiene lugar a mediados del siglo XIX, en la pradera australiana, donde vive la familia Butman, en una granja a las afueras de la ciudad. Georgie, es la pequeña de la casa y vive muy feliz junto a sus padres y sus dos hermanos Abel y Arthur. Allí disfrutan de la vida al aire libre y están siempre contentos pensando que nada cambiará jamás.
Georgie lleva puesto un brazalete de oro con piedras preciosas desde que era un bebé y que guarda un profundo secreto, el de su nacimiento, ya que ella es hija adoptiva de los Butman. El marido de la señora Butman la encontró en una noche lluviosa y la adoptó para cuidarla durante toda su vida. Sus hermanos Abel y Arthur, lo saben , pero no les importa en



absoluto, la cuidan, la miman, la quieren, y son sus mejores amigos.
Georgie no puede pensar en hacer algo sin sus hermanos y sin Lup, un koala huérfano que encuentra y que adopta durante un tiempo.
Sin embargo, está idílica vida comenzará a cambiar a raiz de un trágico accidente, pues el Señor Butman muere salvando a su pequeña Georgie, haciendo prometer a su mujer y a sus hijos que cuidarán de Georgie como una más de la familia.
Y así, la vida en la granja continua, todos tienen que trabajar muy duro para sacarla adelante, y a pesar de que la señora Butman es demasiado fría con Georgie en muchas ocasiones, siguen siendo una familia unida. Un vecino de allí, el tío Kevin, les ayuda en todo lo que puede, dando consejos a los muchachos, en el trabajo...
Pero el tiempo pasa muy deprisa para todos, y los niños crecen, y cada vez son menos niños, y los sentimientos cambian, y empiezan los auténticos problemas. Abel y Arthur comienzan a ver a Georgie no como su hermana, si no como una mujer preciosa, y sus confusos sentimientos van

cambiando, lentamente pero con seguridad. Para Georgie, siguen siendo sus hermanos a los que adora, pero ella para ellos se convierte en la mujer a la que aman y a la que no quieren renunciar.
Al principio, a pesar de lo impulsivo que es Abel, accede a no confesarle nada a Georgie, ya que lo importante es que sigan viviendo juntos, en armonía, pero a medida que va pasando el tiempo, sólo Arthur es capaz de mantener esa postura por la felicidad de su hermana, Abel es incapaz de aguantarse y necesita decir lo que siente.
Todo esto ocurre ante los ojos de la señora Butman que sin presenciar nada se da cuenta de cómo su familia se va desmoronando, y todo por culpa de aquella que no es su hija y que nunca quiso adoptar, y eso la va hundiendo porco a poco en la desesperación.
Abel decide embarcarse de marinero para ver si así puede olvidarse de Georgie y de lo que siente por ella, y es entonces cuando conoce a Jessica, una joven que trabaja en una taberna y que se enamora

Georgie

En España se la llamó Barbara. Es una muchacha feliz, alegre y risueña, de hermosos ojos verdes y cabello dorado. Le encantan las aventuras sin importarle los problemas en los que se meta. Georgie quiere muchísimo a su familia, en especial a sus dos hermanos con los que tiene una estrecha relación fraternal. A medida que crece, Georgie tendrá que enfrentarse a problemas muy duros, pero esto jamás la hará perder su maravillosa sonrisa.

Roel

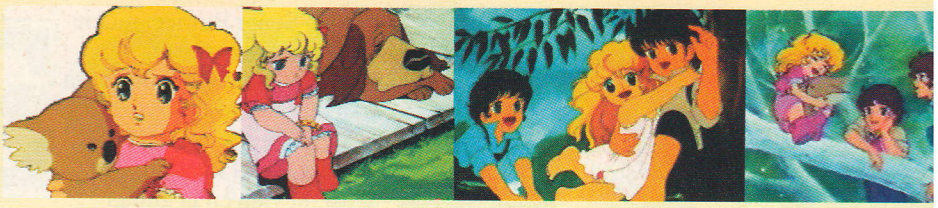
En España fue llamado Lowell Gray. Este joven burgués, viene desde Inglaterra a Australia a visitar al gobernador, su abuelo. Por una casualidad, conoce a Georgie y se enamora de ella para el resto de sus días. A Georgie le ocurre lo mismo, sin embargo, el destino les depara graves problemas a causa de su amor.

Abel

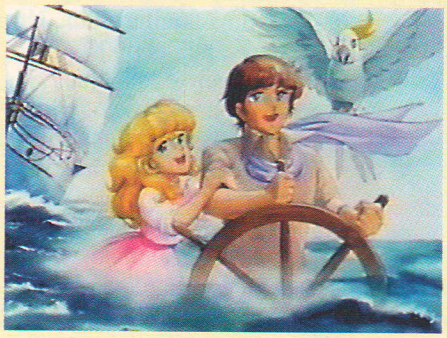
En España se le llamó igual. Abel es el hermano mayor de Barbara. La protege y la quiere desde que eran niños, aun sabiendo que es adoptada. Pero a medida que van creciendo, ese amor fraternal, se convierte en amor pasional, un amor egoísta que le llevará a cometer locuras con tal de tener para siempre a la mujer que ama, sin tener en cuenta los sentimientos de ella.

Arthur

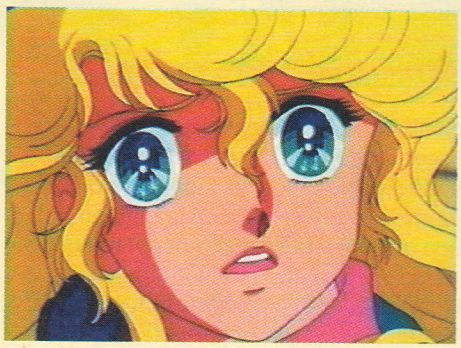
En España se llamó Arturo, y en el manga, le llaman todo el tiempo "Asa". Arthur es el hermano menor de Abel, y segundo hermano mayor de Georgie. Al igual que a Abel, conforme va creciendo, se enamora perdidamente de ella, pero el amor de Arthur es muy distinto al de su hermano, es un amor puro, basado en la felicidad de la persona que ama. El prefiere tenerla como hermana, antes que perderla para siempre.



profundamente de Abel. Sin embargo, este solo la tienen cariño, nunca llega a ser nada más.
Abel pasa dos años de marinero, seguro

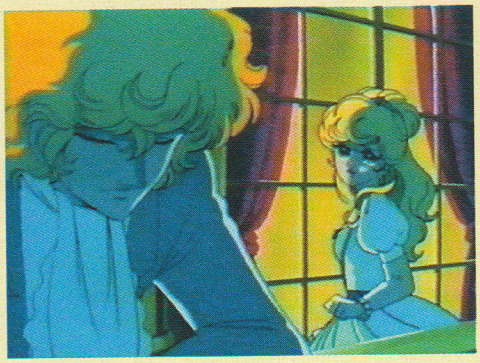


de que su hermano no le desvelará a Georgie el secreto y de que cuidará de ella, pero durante todo ese tiempo, consigue todo lo contrario a lo que pretendía, la añora, la ama cada vez más y se da cuenta de que no puede vivir sin ella ni un minuto más, así que regresa decidido a confesarle toda la verdad.
En ese mismo tiempo, paralelamente a



los dos años de marinero de Abel, Arthur y Georgie viven en completa armonía junto a su madre, que cada vez está más reticente con Georgie, pues sabe muy bien la causa de que su hijo mayor se haya hecho a la mar. Arthur trabaja todo el día en los campos, y Georgie le lleva la comida a diario, y es así como un día quiere el destino que conozca al que será el amor de su vida, Roel Gray, un muchacho perteneciente a la burguesía inglesa que encuentra en Georgie el ángel con el que siempre había soñado.
Pero Roel está prometido desde la infancia con Elisa, aristócrata, noble , con mucho genio y niña mimada influenciada por su tío, aunque ama profundamente a Roel, por lo cual no está dispuesta a perderlo.
Así que Abel regresa, pero es Jessic quién le está esperando a la llegada, ni corto ni perezoso, se va con ella a tomar unas copas. Abel se convierte una auténtico marinero en todos los sentidos.
La señora Butman, es de nuevo feliz su hijo mayor a su lado, todo parece volverá a su cauce, cuando una competición de boomerang será el comienzo de un dramático desenlace Georgie gana la competición, y com premio especial recibe un beso de R el mejor premio, la verdad), que ade es su primer beso, para desesperació sus dos hermanos que están presenciándolo. Poco después, Roel promete a Georgie romper su compromiso y casarse con ella, para cual debe volver a Inglaterra. Abel s de casa después de haber tenido una tremenda con su hermano y que su n les haya confesado que Georgie es la de un deportado, un delincuente. A Arthur, por su parte, no le importa; s quiere que sea feliz.
Y Georgie es feliz, el hombre al que ha prometido volver a por ella para pedirla en matrimonio, sin embargo, felicidad se ve truncada cuando la m de Georgie le confiesa toda la verdad echándola de casa.
En su huida, Georgie cae al río y esta punto de morir ahogada, pero Arthur jamás permitirá que algo malo le ocu su gran amor, y la salva de una muer segura. Ya en su recuperación, y habiéndose enterado Abel de todo lo ocurrido, confiesa a Georgie su verda amor y todo lo que siente por ella, lo confunde más a la muchacha, y ésta acaba por embarcarse de marinero en barco que vaya a Londres decidida a

buscar a su padre si este sigue con vida.
Ya en Londres, junto a Roel, parecerá que todo va a ir mucho mejor, pero no es así. La prometida de Roel es la sobrina del duque de Dankeling que fue precisamente quien deportó al padre de Georgie a Australia, acusado de atentar contra la vida de la reina. El duque es cruel, y no duda en quitarse de en medio a cualquiera que le moleste. Por supuesto, fue él quien atentó contra la reina en su momento, y ahora planea asesinarla.
Mientras, Abel emprende viaje a Londres para encontrar a Georgie dejando a Arthur al cuidado de la granja y de su madre; pero la señora Butman



está tan arrepentida de lo que ha hecho y tan triste de ver cómo su familia se destruye por su culpa que sufre un ataque al corazón y muere. Arthur, después de enterrarla parte a Londres para contarles a sus hermanos lo sucedido, pero tiene la mala suerte de descubrir uno de los secretos del duque en el barco en el que viaja, y es capturado por éste.
Georgie, por su parte, escapa con Roel perseguidos por los hombres del duque de Dankeling, y todo va bien, pero Roel está muy enfermo y para vivir necesita una costosa operación que Georgie a pesar de todo lo que trabaja para conseguir el dinero, no puede costear. Esto finalmente la obliga a devolver a Roel a su prometida.

Arthur por su parte sufre un verdadero infierno encerrado en la prisión del duque, de la que sólo sale para fiestas ya que le hacen ser el prometido de la hija menor del duque.

Abel y Georgie, juntos de nuevo, logran rescatar a Arthur, toda la conspiración contra la reina se viene abajo y el padre de Georgie aparece resultando ser un conde, el conde Gerald, el cual al descubrirse todo recupera su posición.
Pero Georgie ha pasado por muchas cosas y no olvida que donde una vez fue feliz, fue en Australia, así que después de ver por última vez a Roel, parte hacia su hogar junto a sus dos hermanos, donde vivirán para siempre en armonía y paz.

El Manga

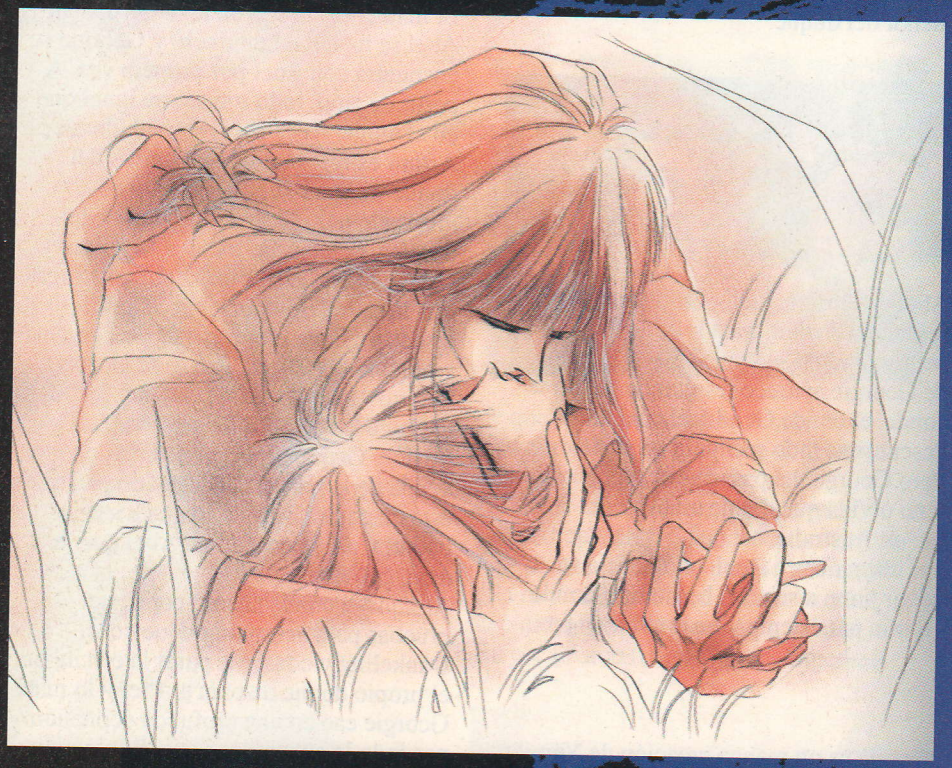
Georgie es un manga creación de Yumiko Igarashi (Candy- Candy) e Izawa Inotaku. Son un total de tres tomos, y tiene algunas diferencias muy notables con el anime.
Cuando este manga se llevó a la animación, los contenidos del comienzo y del final se cambiaron completamente (personalmente pienso que en el caso del comienzo fue para peor y en el del final para mejor), y si nó, juzgar vosotros mismos:
La historia se desarrolla en Australia e Inglaterra a la vez, y las edades de los muchachitos son: Abel con 17 años, Arthur con 16 y Georgie con 14, mientra que en el anime tienen 8, 7, y 5 años; por tanto, mientras que en el anime dedican muchos capítulos a la infancia de los protagonistas, en el manga la infancia no aparece nada más que cuando alguno tiene algún recuerdo de ésta, o en sueños.
El manga comienza en realidad cuando Abel se ha ido de marinero y Georgie se encuentra con Roel por primera vez. A partir de aquí, todo transcurre igual que en el anime hasta la parte final, donde Arthur es rescatado de las garras del duque de Dankeling pero Abel es arrestado por matar al hijo mayor del duque y condenado a muerte. Arthur sufre tantas alucinaciones por las drogas que le estuvieron poniendo mientras estaba prisionero que cae al río Thamesis y al no hallar el cadáver, se le da por muerto.
Durante los últimos días de Abel en prisión, Georgie logra ir a verle con la ayuda de la hija pequeña del duque, que está en contra de todo lo que hace su padre; y allí le confiesa a Abel que le ama, entregándose a él.
Aunque el conde Gerald consigue pruebas para acusar al duque de Dankeling y consigue parar la ejecución, el propio duque dispara a Abel y lo mata.
Georgie cae en una profunda depresión por todo lo sucedido, y será Roel quien logue hacerla comprender que debe seguir viviendo.
Poco tiempo después Georgie da a luz a Abel junior. Se quedan viviendo en Inglaterra varios años hasta que Georgie decide volver a Australia con su hijo para enseñarle el lugar donde vivió y fue tan feliz durante su infancia, y al llegar se encuentra a Arhur.
Naturalmente se queda con él, parece que volverán los tiempos felices una vez más, sin embargo son demasiados los malos recuerdos que hay en los corazones de ambos.

Como habréis visto, el final del anime es bastante más alentador, aunque claro, es sólo una opinión, nada más. Si por casualidad estáis interesados en la serie, fue emitida hace unos años en Telecinco, y el manga resulta bastante fácil de conseguir en los salones del cómic de Barcelona. A mi desde luego, me encanta, tengo que decirlo.

Mae Fernández

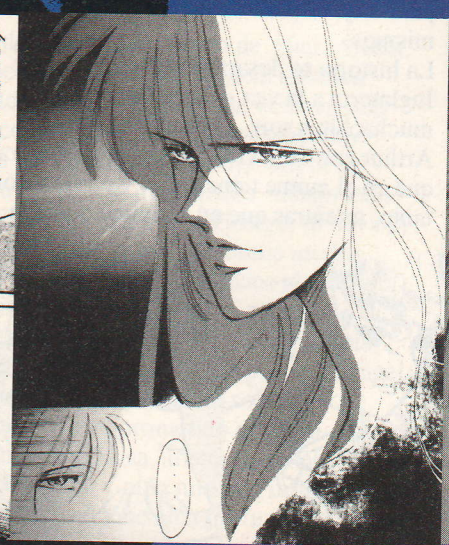
Dokusen Yoku

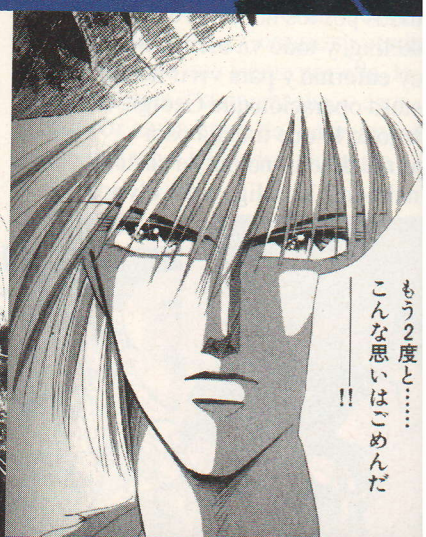
El exclusivo deseo de Minami Ozaki



Sería verano del año 1990, las cadenas privadas de televisión daban sus primeros pasitos. Andaba yo por las calles de mi barrio y noté algo curioso, para ser las 20:00 de la tarde de un día entre semana: apenas se veía gente. Alguna que otra señora sacando al perro y una pareja que no se enteraba de nada que no fuera el beso-abrazo-mimo del otro. De repente, el sonido de un televisor llegó a mis oídos. Se retransmitía un partido de fútbol. ¿De la selección nacional?. No, no estábamos en época de mundiales o campeonatos de Europa. ¿Un Real Madrid-Barca?. Tampoco. La incógnita se despejó cuando el presentador empezó a nombrar a los jugadores que tenían en su poder el balón.

"Baker pasa el esférico al capitá
Pero Landers intercepta y echa
hacia la portería del New Team
gente estaba encerrada en sus casa
la serie de anime Campeones!
adolescentes, mayores y ancianos
familia disfrutando con dibujos a
japoneses. No pasaba esto desde
lejanos tiempos de Heidi y Mar
todo un boom en cada país en el
emitió, ya fuera Francia, Italia, E
Japón, lugar de procedencia, y
mayor asombro me produce su é
manga deportivo es uno de los géne
conocido y apreciado por fans y edi
este país, sin embargo el "soccer",
conocido allí el noble arte de darle
a la pelota, no es uno de los depor
goce de mayor popularidad en
japoneses. El béisbol, voleibol, ten
propias artes marciales encabez
preferencias. Sin embargo, tanto
versión televisiva como en los tan
(cómic original en el que se b
historia) las aventuras de un gr
chicos enamorados del fútbol cuyo
era llegar a ser futbolistas profes
enganchó a muchísimas persona
propios seguidores, fanáticos de tal
personaje, si poseían cierta habilid
el lápiz empezaron ha plasmar hi
alternativas sobre sus héroes.

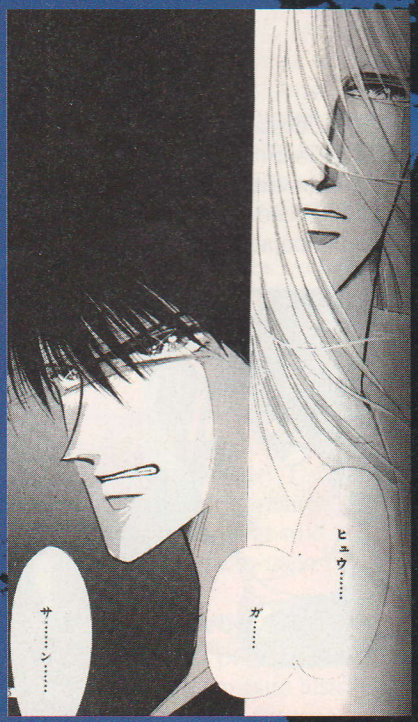


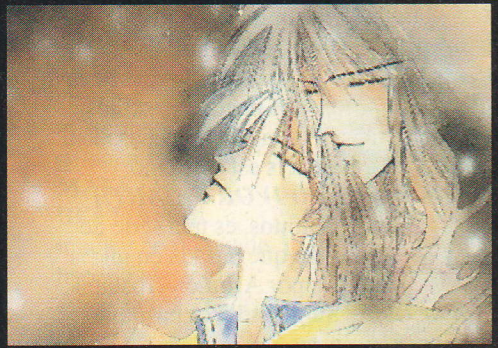


publicaciones amateurs realizadas, imprimidas, distribuidas y vendidas por los propios foráneos se denominan doujinshi (que podría ser traducido por "revista de un circulo literario"). Hubo muchas y variadas, pero puede que la más conocida e interesante sea la titulada Dokusan Yoku (Exclusivo Deseo). ¿Por qué?. Porque fue el primer trabajo conocido de una jovencita llamada Minami Ozaki y porque fue la semilla de la que broto el manga yaoi más conocido por todos los otakus: Zetsu Ai. Dokusen Yoku se recopiló en seis volúmenes que fueron publicados bajo el sello de Club Dolls Cómics y narra toda la historia de Captain Tsubasa desde el punto de vista central de los personajes de Kojiro Hyuga (Mark Landers) y Ken Wakashimazu (Ed Warner). De cómo su relación de amistad, iniciada cuando ellos no son más que un par de micos, va evolucionando de la admiración que Wakashimazu siente por Hyuga a un amor obsesivo no correspondido por parte del segundo que desencadenará en un oscuro final. En los primeros volúmenes Ozaki respeta más la idea original de Captain Tsubasa, tanto gráficamente (sus ilustraciones son todavía algo proporcionadas y los rostros no son figuras poligonales) como a nivel de la trama, haciendo aparecer, aunque sea como secundarios, personajes que tienen gran relevancia dentro del manga original y manteniendo una línea argumental muy parecida a la de la serie. Con la salvedad de la carita de cordero degollado que Ken le lanza a Kojiro cada dos viñetas. Con el transcurso de los tomos observaremos que los dibujos irán pareciéndose cada vez

más a su peculiar estilo llegando a ser una copia de su manga Zetsua Ai (Ken es igualito a Nanjo, pero con el pelo negro y Kojiro es el hermano gemelo de Takuto) y que la fuerza de la narración recae exclusivamente en la ambigua relación de los dos chicos omitiendo cualquier otra referencia a Tsubasa. ¡ Incluso el fútbol llega a estar no en un segundo plano, sino hasta en un tercero o cuarto, apareciendo solo como escusa para que uno u otro se lesione o destroce piernas, brazos, manos y hombros!. Ya entonces empezaba a deslumbrarse el instinto psicópata que Minami Ozaki profesa a casi todos sus personajes, pero sin llegar todavía a la mutilación. Eso sí, agobios, comedúras de tarro, lagrimas de amor y escenas de nivel sexual bastantes más explícitas (las que aparecen en Bronze son ligth comparadas con estas) inundaran cada vez mas todas las viñetas del doujinshi hasta el apoteósico final del número 6. Todos los "Minami Ozaki adiptos" disfrutarán con esta prueba piloto de "Amor desesperado". En estos momentos, si alguno tiene la enorme suerte de tener algún contacto en Taiwan podría pedir la edición china de este manga que esta publicando la editorial Yi Ming Cómics, bajo el título Du Zhan Yu o bien, tener amigos en Japón que os busquen la edición de Cómics Doll en las tiendas de segunda mano de Tokio. Y si no tenéis ni lo uno ni lo otro, buscad información en Internet, algo se encuentra. ¡Que la búsqueda sea fructífera!.

Concepción Corrales





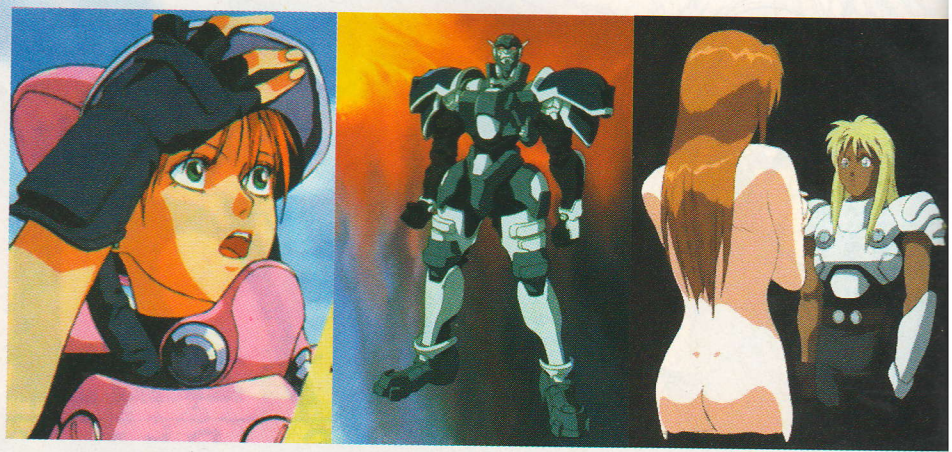
GENESIS SURVIVER
GAIARTH

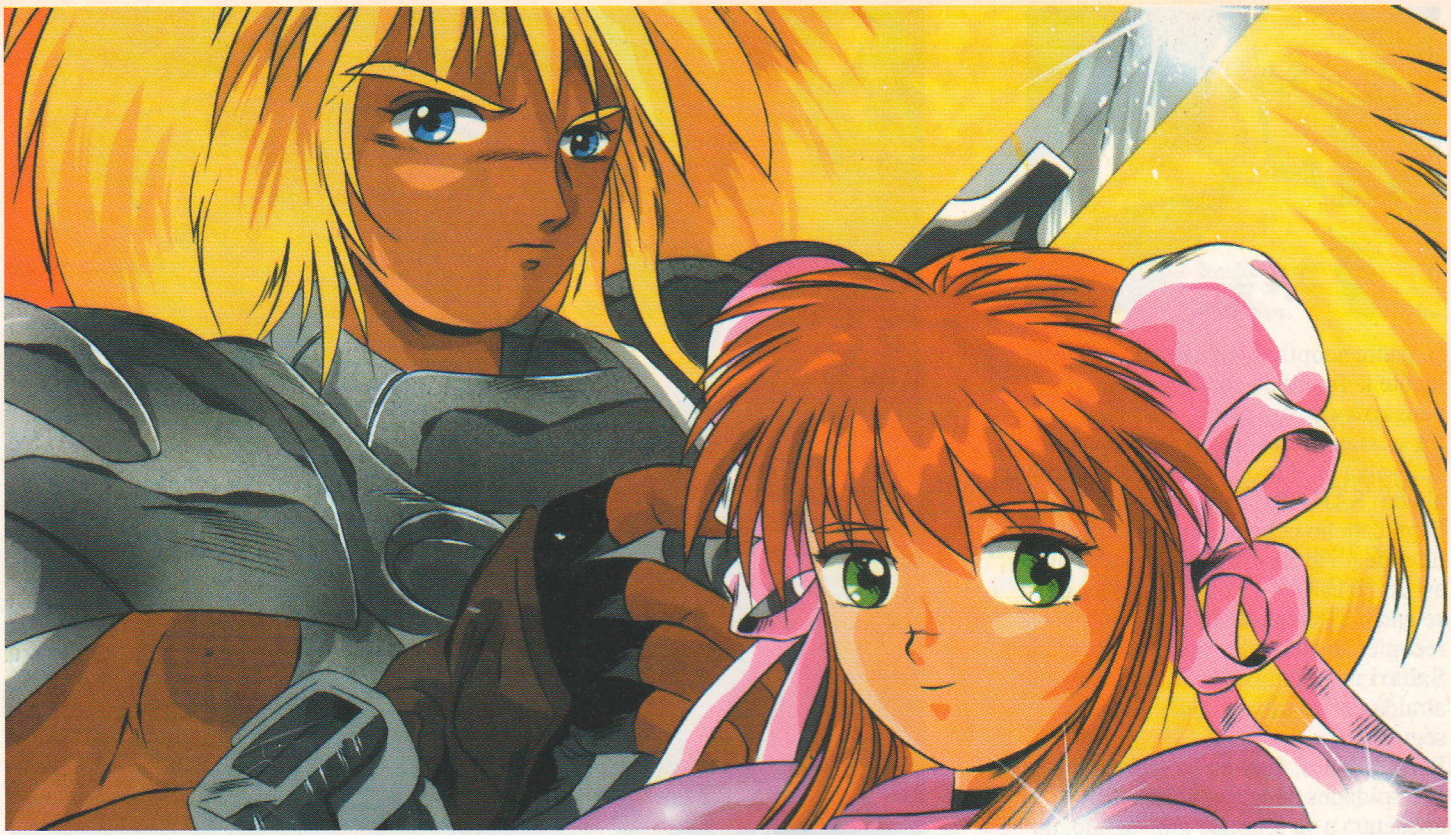
Uno de los géneros predilectos del manga y el anime es sin ninguna duda la ciencia ficción; eso de plantear cómo será la vida humana en el futuro, cómo evolucionará la tecnología, qué seres coexisten con nosotros en el universo, y otras cuestiones tan profundas han sido resueltas una y mil veces en estas variadas producciones: *Macross*, *Evangelion*, *Cowboy Beebop*, ... por citar algunas de las más conocidas.
Pero al ser tantas y no tanto lo que llega a nuestro país, muchas pueden pasarnos desapercibidas. Por si eso le ha pasado a esta serie, aquí tenéis este artículo.

GENESIS SURVIVOR GAIARTH tiene ya algunos añitos, es una serie de tres ovas (supongo que basada en un manga) realizada por Artmic y Toshiba EMI en 1992. Su plantilla es bastante prometedora, destacando **Shinji Aramaki** en la dirección junto a **Hiroyuki Kitazume**, quien además se encarga del diseño de personajes. Como ambos han trabajado en *Bubblegum crisis*, eso ha hecho que esta obra se anuncie a veces como lo nuevo de sus creadores. Aramaki ha trabajado también en la nueva versión de *Bubblegum Crisis*, en *Gasaraki* y *Genocyber* entre otras cosas. Kitazum ha realizado el diseño de personajes d *Bastard!!*, *Megazone 23*, *Moldiver* y p supuesto, no olvidar que es el responsable del video "Starlight Ange incluido en *Robot Carnival*.
Todo esto promete mucho, pero es importante que la historia también lo haga.

EL MUNDO DE GAIARTH

Vamos a empezar por la ambientació La serie se sitúa en un lejano futuro, y no en la Tierra, como es frecuente, sin en un planeta muy parecido (vale, tampoco es tan raro): **Gaiarth**, un nombre que bien podría explicarse con la unión de los vocablos "gaia" y "earth", que significan tierra en griego inglés respectivamente.
Este lugar estaba habitado por humano que desarrollaron una próspera y muy avanzada tecnología, siendo capaces d crear inteligencia artificial independiente. Es lo que se llamaban "Piedras", una esencia o alma que da personalidad propia a los androides. En esta sociedad convivían humanos y robots pacíficamente.
Sin embargo, estalló una guerra entre dos grandes poderes políticos, el Imperi y la República. Las fuerzas de la República consistían básicamente en robots-soldado de no muy extensa





inteligencia, mientras que el ejército del Imperio estaba conformado por humanos y androides especialmente creados para la lucha, denominados ***War-roid***. Estos seres tenían una gran capacidad combativa, eran absolutamente leales a los hombres y estaban programados para proteger la humanidad. Son los que propiamente tienen alma, su arma característica es una gran espada de energía, y en combate siempre han de formar tandem con un soldado humano. Bueno, aunque pueda parecer increible, la contienda fue minando fuerzas y destruyó aquella floreciente cultura.
Transcurridos unos cien años desde la

Gran Guerra es cuando comienza la historia. ¿Qué situación tenemos ahora?. Se ha producido un salto atrás y prácticamente todo conocimiento tecnológico ha desaparecido. Cualquier elemento vinculado de alguna manera a la tecnología se explica como magia. En el siglo que ha pasado han aparecido pequeños grupos de humanos dispersos por el planeta que intentan sobrevivir. Junto a estos humanos tenemos las fuerzas de la República que no han desaparecido, robots-soldado que campan a sus anchas por la tierra con la vieja misión en sus memorias de exterminar a los hombres. Parecen actuar influenciados por una extraña nube energética, y atacan poblados y a todo hombre que se encuentren. Se les denomina por su comportamiento ***Bestias***.

Para luchar contra ellos los hombres se valen de los ***War-roid*** supervivientes, que mantienen su sentido de protección hacia los humanos. La mayoría trabajan como defensores o guardianes de territorios, cuidando que no penetre ninguna Bestia, o bien forman parte de los pequeños ejércitos de las ciudades. Estos grupos protegen los núcleos urbanos, y están comandados por un war-roid de mayor fuerza y poder, denominado *Warlock*.

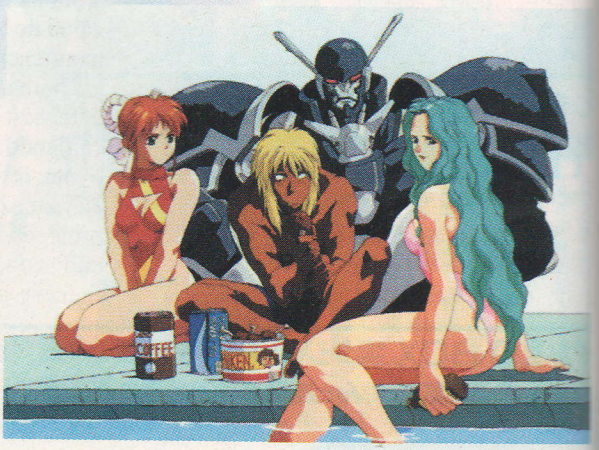
GENESIS SURVIVOR GAIARTH

En este mundo "postapocalíptico" vive el protagonista de nuestra historia, **ITAL DE LABARD**, un muchacho de unos veinte años, de piel oscura y melena rubia. Siendo niño se quedó huérfano y fue adoptado por **RANDIS R. KHAIZARD**, un war-roid que ha sobrevivido al conflicto y ahora se encarga de la defensa del área 203. Randis le enseña a ser un buen guerrero y a manejar su espada de energía, para poder luchar juntos contra la República. Pero un día, aparecen ante el veterano androide un grupo de bestias dominadas por una extraña nube energética que a su vez controla un misterioso personaje, el **MAESTRO DE BESTIAS**. El muchacho no puede hacer nada para evitar la muerte de

su padre adoptivo, y grabando en su mente la figura de aquel ser, jura vengarse y destruirlo.
En su viaje para cumplir tal propósito, **Ital** salva la vida de la que será su primer aliado: **SAHARI**. Es una muchacha de largo cabello pelirrojo que resulta ser la líder de un grupo de ***junk hunters***, algo así como cazadores de chatarra, es decir, se ganan la vida cazando bestias y recogiendo cualquier vestigio cibernético. **Sahari** no tardará en sentirse seriamente atraída por su salvador, decidiendo seguirle.
Poco después, durante un enfrentamiento con soldados de la República, **Ital** encuentra a su segundo gran aliado, un war-roid bastante maltrecho y totalmente amnésico que responde al nombre de **ZAXON**. Superviviente del antiguo conflicto, **Zaxon** es un androide silencioso pero muy competente, con un misterioso pasado, y que decide acompañar al muchacho en su aventura.
Los tres llegan a la ciudad de Van Gohl, donde vive **Sahari**, que lleva protegida durante más de un siglo por un veterano y poderoso war-roid, **WARLOCK**. Allí es donde **Ital** tiene la oportunidad de cumplir su venganza, ya que el **Maestro de Bestias** ataca con su ejército alienado la ciudad.
Tras derrotarlo, es cuando empiezan los verdaderos problemas para nuestros

protagonistas, pues ese hombre cumplía las órdenes de un misterioso personaje conocido como **EL GENERAL** (también le llaman **Siegfried**).
Ital, **Sahari** y **Zaxon** van a Metro City, donde tienen que hacer frente a un terrible monstruo que guarda un tesoro, algo codiciado por el difunto **Maestro de Bestias**. Ese tesoro resulta ser un huevo que contiene un extraño ***ELF***, esto es, una forma de vida artificial de aspecto plenamente humano. Aparece como una bella muchacha de larga melena verdosa, que responde al nombre de **SAKUYA**, y de alguna manera parece estar vinculada al pasado de **Zaxon**. Es ahora cuando el war-roid recupera su memoria, y se descubre que es el gran héroe que logró poner fín a la Gran Guerra junto a su compañero de batallas el coronel **BARBAROSSA**.
Precisamente éste último, trabaja ahora para **El General**, y **Zaxon** deberá enfrentarse a muerte con su antiguo amigo.
A pesar de los esfuerzos, nuestros protagonistas no pueden evitar que **Siegfried** rapte a **Sakuya** para poder llevar a cabo su plan: destruir la humanidad para crear una raza de hombres perfectos y superiores que gobierne el planeta. La lucha final por la supervivencia de Gaiarth es inminente, y el destino de hombres y androides está en la mano de tres héroes.
¿Qué os ha parecido?. Yo creo que está bastante bien y merece la pena interesarse por ella. Además, los tres ovas han sido traducidos al inglés y podéis intentar conseguirlos a través de internet. Eso lo dejo a vuestro criterio.

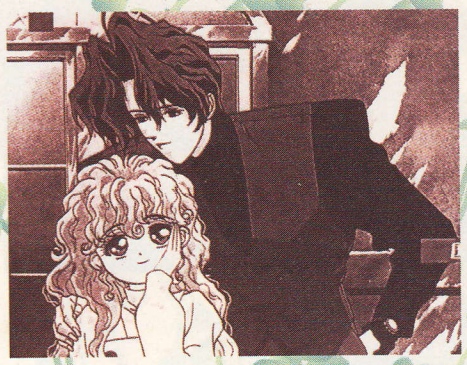
Maryam

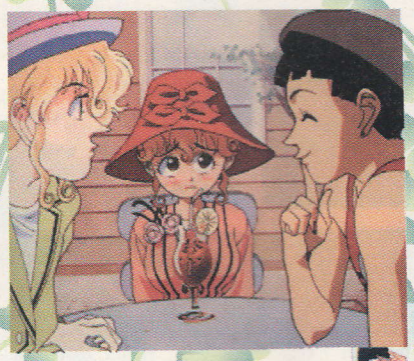


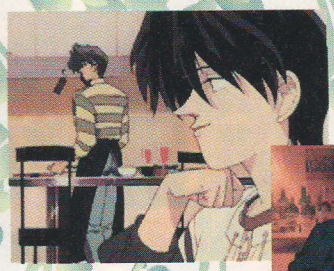
Pequeñas joyas del shojo manga

Hace bastante tiempo, cuando el manga comenzaba a ser un boom en España pero todavía no había llegado al apogeo, si no que empezaba a despertar en nuestros corazones con "Campeones" y "Juana y Sergio" se hicieron en Japón seis videos shojo de treinta minutos de duración que presentó la Mad House, famosa ya por su producción de Zetsuai-1989, y que dentro del mundo del shojo arrasaron.
Estos videos, basados en mangas de prestigiosas dibujantes de shojo, quizá un tanto desconocidas para nosotros, pero no en su pais, se presentaron en conjunto por su argumento común, pero sin embargo comprobareis que las historias son bien diferentes. ¿Qué que tienen en común? Amor, romanticismo y las penalidades que uno debe sufrir para conseguir el amor de su vida.

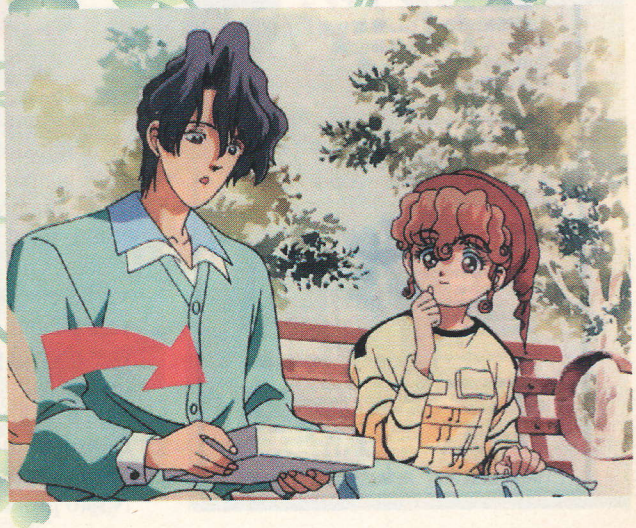
KOSURE KOKORO



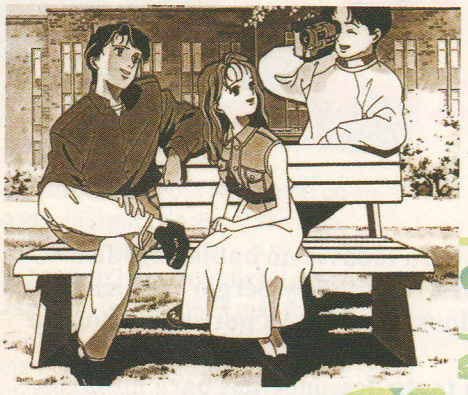




Traducido al inglés como "Flowers rings for the fashion boy" es una historia de Noriko Atsumi que nos narra como una muchachita de trece años se enamora de Hodaka Atsumi, un diseñador de moda de 26 años de edad que tiene una boutique llamada " Manukan". Kotobuki, así se llama la niña, comienza a vestirse con elegancia para que el se fije en ella. Al principio todo es inútil, el se queda perplejo ante semejante reacción, pero poco a poco y sin darse cuenta se enamora cada vez más de ella. Ya no les importa la diferencia de edad que hay entre ellos. El amor es el amor a cualquier edad.
Una historia de amores que parecen imposibles y acaban haciendose posibles.



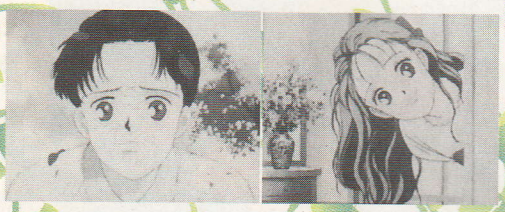
SINGLES

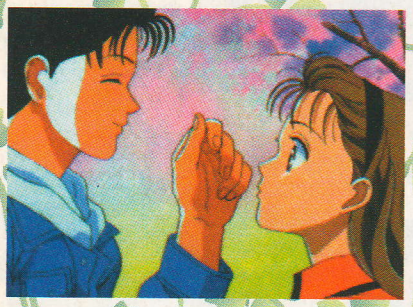


Esta historia pertenece a Mari Fuyimura una escritora de shojo muy famosa en aquellos momentos.
Sus protagonistas principales son: Saki Sakisaka, Kaname Kazami, y Daichi Tachibana.
Al comenzar la escuela, Saki decide olvidarse de su amor no correspondido, es lógico pues se trata del novio de su hermana, y toda su familia ha aprobado el noviazgo de estos. Kazami ignora por completo los sentimientos de su futura cuñada, y la invita a que ingrese en el club al que pertenece. Allí conoce a un muchacho, Daichi Tachibana con el que enseguida congenia y se lleva fenomenal. Daichi, por supuesto, se enamora de ella. Saki tendrá que colaborar en una producción de un video junto a los dos muchachos y en donde se vara obligada a elegir entre sus sentimientos por Kazami o la amabilidad que Daichi demuestra hacia ella y del que tratara de enamorarse para olvidar al novio de su hermana.
Una historia de amores no correspondidos dentro de un triángulo amoroso.

Bibliografía de la autora:

Furiiza yori Ai wo komete
Futtemo Harettemo
Afutaa Sukuuru
Kanojo no Koto nado
Singles
Anata ni au made...
Sayonara no Bakansu
Tenshi no Hane o ageru
Only one
Mizu ni E o kaku
Natsu no Mukou Gawa
Automatic na Koi Dakedo...
Avenue
Sarada Hiyori
Saijou Kai Romance



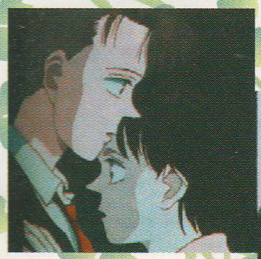


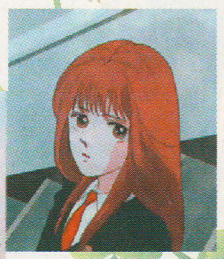
KISS ME ON THE APPLE OF MY EYE

Literalmente "Bésame en los párpados", es una historia de Noriko Veda.
Un día aparece un chico alto y guapo como nuevo compañero de clase de Ibuki. Es el chico soñado.
Además de ser compañeros, Naoto Ebisu vivirá en casa de Ibuki, ya que los padres se trasladan al extranjero por motivos de trabajo y el padre de Ibuki es un gran amigo del padre de Naoto por lo que este deja a su hijo a su cuidado.
El primer día de su encuentro se besan y nace de repente el amor.
Naoto propone a sus compañeros de colegio constituir un club deportivo futbol americano e Ibuki tendrá que ayudarle.
A lo largo de toda la historia interve muchos compañeros que complican relación amorosa entre Ibuki y Naot
Una historia en la que se demuestra el flechazo funciona muy bien.

POPS

Esta historia pertenece a Aya Ikuemi. Takeshi Mishima y Kusuko Harada son compañeros de clase, pero nunca conversan y no se conocen. Kusuko cree que Takeshi es un hombre frívolo y mujeriego. Un día, por una pequeña discusión, empiezan a hablar y al conocerse ella, rectifica su opinión sobre el. A partir de aquí nace una mor sincero y quizás por eso lleno de dificultades las cuales irán superando y al final, este amor les enseñara como vivir la vida.
La historia se desarrolla en Hokkaido y los personajes están interpretados por dobladores de esa tierra.
Por muy difícil que sea el camino del amor, si es verdadero, lo supera todo.





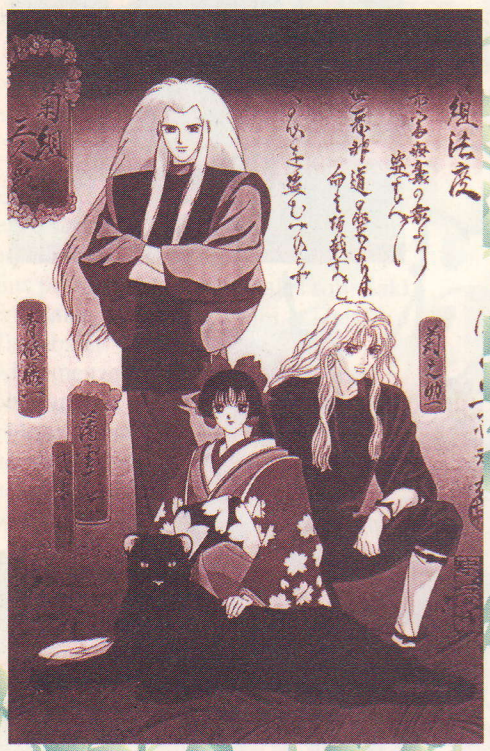
A-GIRL

Es una historia de Fusako Kuramuchi. Mariko Senoo, es una muchacha que vive con su hermana Mayuko. Tiene novio, un compañero de clase, pero debido al carácter de este, su relación es bastante conflictiva y problemática.
A consecuencia de un incendio declarado en casa de las dos hermanas, estas se quedan sin casa y el propietario de edificio, Ichiro Natsumo les ofrece la suya hasta que encuentren un nuevo hogar.
Ichiro es un chico muy muy guapo, y trabaja como modelo de revistas pero a Mariko no le cae nada bien porque le considera un mujeriego.
Pero después de un día que pasan juntos, , esta empieza a conocerle y comienza una relación que acabará en amor...
Es una compleja historia donde el amor y la psicología se ven entremezclados, una agradable mirada sobre las relaciones de amistad y los papeles que la gente juega en ellas.

Bibliografía de la autora.

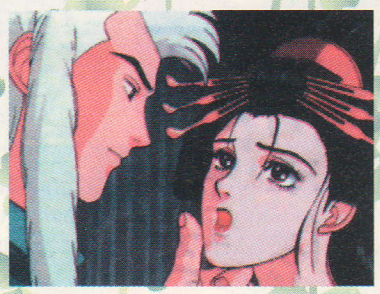
Ankooru ga Sankai
Ito no Kirameki
Oshaberi Kaidan
Toukyou no Kasanoba
A-Girl
Chihana-chanchi wa Futsuu
Taimuteeburu
Kiss +Pi r²
Umi no Tenhen

Oedo wa nemuranai



Esta historia es obra de Keiko Honda, una mujer con gran prestigio en el mundo del shojo.
Se traduciría literalmente como"No se puede dormir en Edo". Edo es sinónimo de Tokio. Era como se llamaba antiguamente a la capital.
Los protagonistas principales son:
USGUMO- TAYU: Una muchachita huérfana. Su madre murió mártir de la religión católica y ella sólo conserva de la misma una pequeña cruz en relieve que guarda en una cajita.
KIKUNOSUKE: Es un ladrón disfrazado de artista cómico ambulante. Tiene un hermoso pelo rubio que es un misterio acerca de su nacimiento. Toichiro le salvo la vida en una ocasión.
TOICHIRO: Es un médico excelente en medicina occidental, siempre acierta con su diagnostico. Es por eso que le llaman: "Pitari Toichiro" que quiere decir " médico que acierta en todo". Es además el confidente de Usgumo.

La historia se desarrolla a mediados del siglo XVIII en Japón durante el periodo Edo. Usgumo-Tayu es una Oiran (geisha sólo para nobles), que tiene sus peculiaridades, en su trabajo no se



acuesta con nadie. Simplemente comparte copas con sus clientes y charla con ellos. Da calabazas a todo aquel que se enamora de ella y tiene muchísima fama junto con su compañera Takao-Dayu.
Después de un concurso de belleza al que

se presente, Usgumo se verá cada vez más metida en una misteriosa conspiración llena de intriga, acción, fantasía y romance que la conducirá al secreto de su nacimiento.
Por otro lado, Usgumo va siempre con gato gigante llamado Ko-Tetsu que se transforma en pantera en los sueños de ella y que parece estar relacionado de alguna manera con Kikunosuke.
Es una historia muy original con protagonistas de gran belleza que llam mucho la atención, asi como la relació que hay entre Usgumo y Kikunosuke, la cual se enamora perdidamente.
La autora se caracteriza por el uso de vivos colores y la hermosura de sus dibujos.

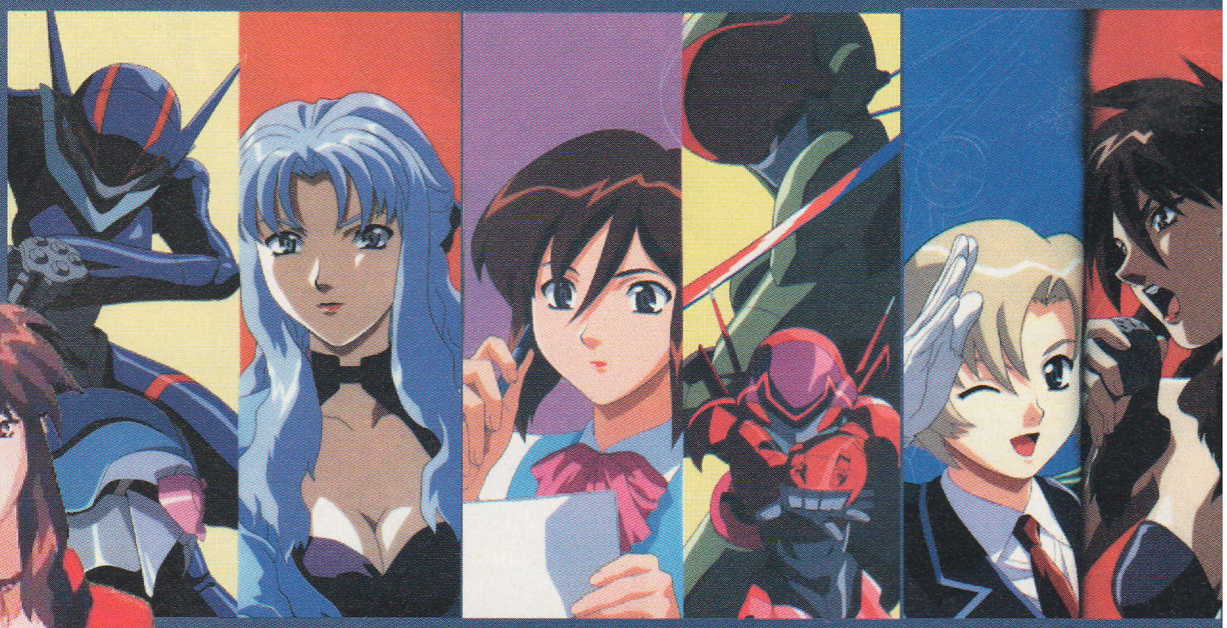
El video no se realizó fiel al manga si más bien como una obra un tanto más simple.

Bibliografia de la autora.

Tsuki no yoru hoshi no asa.
Yumedarake angel
Niji to Shinjuutachi e
Oedo wa nemuranai
Rouge
Tenshi no wakusei
Mata Au Yakusoku
Okyan de Gomen
One Kiss
Asayake Zaka Rokku
Gaaru no Housoku
12 Kounen no Motoko
Cinnamon Ring Seiun
Za Debut II
Kimi ga Doresu o nugu mae

BUBBLEGUM CRISIS TOKYO 2040

バブルガム クライシス



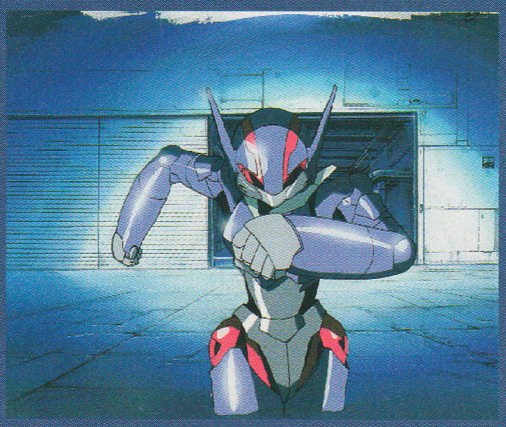
A mediados de los años ochenta, un grupo conformado por algunos de los animadores más importantes de Japón afrontaron un proyecto donde, sobre todo, predominaría el look cyberpunk, las chicas y la acción. Así nacía Bubblegum Crisis, una de las más conocidas series de anime de todos los tiempos, y que mayor número de fans ha tenido. Incluso en occidente, donde Bubblegum Crisis se convirtió en el primer contacto con el mundo de la animación japonesa para muchos aficionados de Estados Unidos y el Reino Unido.

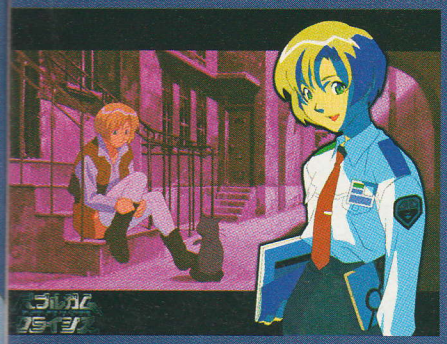
La serie se convirtió pronto en mítica. El diseño de personajes de Kenichi Sonoda, la música rock (una de las mejores del anime de la época), la acción, elevaron la serie al éxito, a pesar de que técnica y argumentalmente no era ninguna maravilla. Era el look estilo "BladeRunner", era el hecho de ser protagonizado por un grupo de cuatro chicas, a cual más atrayente, que después se enfundaban en una armadura cibernética para sumergirse en batallas donde el enemigo era infinitamente más fuerte...

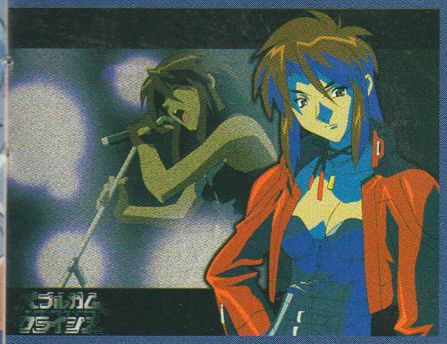
Años después, en los 90, y dentro de la tónica reinante de los nuevos remakes sobre antiguas series de anime, surge Bubblegum Crisis Tokyo 2040, la serie que nos ocupa. Realizada por la AIC, propiedad de Pioneer, la serie retoma el concepto de la precuela original siete años despúes, en el 2040.

Sin embargo, ¿es Bubblegum Crisis Tokyo 2040 (a partir de ahora BGCT 2040) más de lo mismo? Para nada. Es diferente, muy diferente. En los diseños de personajes, realizados esta vez por

Yamada Masaki, diseñador de "El Hazard", algo claramente visible en el diseño de Sylia, claramente parecido a Ifurita. También es diferente en concepción, en los fondos y el ambiente, en la atmósfera y en las caracterizaciones de los personajes, intentando con ello borrar el estilo oscuro de la serie original. BGCT 2040 está llena de escenas a la luz del día, algo impensable, y el Mega Tokyo donde transcurre es más vibrante, más vivo y positivo. Los personajes regresan sólo reconocibles por su nombre, ya que su aspecto y personalidad han sido totalmente redefinidos.
Todo esto en su conjunto hace de BGCT 2040 una serie mucho más fresca, por lo que más que considerarla un remake, deberíamos decir que es un desarrollo completamente nuevo desde un mismo punto de partida. Y además, como después veremos más profundamente, un desarrollo técnico mucho mejor que el anterior en todos los puntos. Aunque no hay que olvidar que entre las dos series existe un lapsus de 15 años.
La trama se desarrolla en un reconstruido Tokyo en el año 2040, tras un destructor terremoto que ha hecho que sobre las cenizas de la antigua ciudad se construyera una nueva "MegaTokyo" tecnológicamente mucho más avanzada. La corporación "Genom" hace esto posible gracias a su tecnología robótica, plasmada físicamente en los "Boomers". Estos robots, que ocupan puestos desde obreros a oficinistas, son entidades cibernéticas que mezclan componentes mecánicos con estructuras biogenéticas. Tras la reconstrucción, los "Boomers" se han integrado en la vida de la ciudad. Sin embargo, algunos de estos robots, sin razón aparente, se están volviendo locos de repente, entrando en una especie de modo "berseck" y asesinando a diestro y siniestro. Hay que señalar que los "boomers" pueden llegar a ser muy peligrosos en el combate, ya que su fuerza, rapidez, agilidad e incluso su generador de rayos pueden hacerlos auténticas máquinas de matar...Evidentemente todo tiene un fondo mucho más oscuro que el aparente "fallo" en el funcionamiento, estando en el punto de mira causante de estos transtornos la propia corporación Genom. El gobierno japonés crea entonces la AD Police, un cuerpo dedicado a la resolución inmediata de cualquier conflicto con los Boomers, aunque no







BUBBLEGUM CRISIS

parece ser muy eficaz. Están siendo ganados por un misterioso grupo, las Knight Sabers, que enfundadas en unas armaduras de última generación, están atajando el problema por sí mismas...

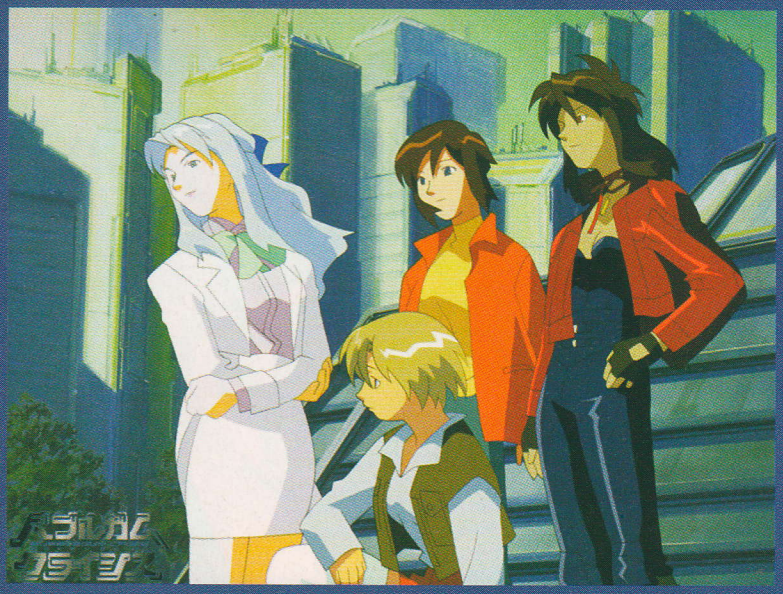
El primer episodio de Bubblegum Crisis Tokyo 2040 comienza con Linna presentandose en un nuevo trabajo en Tokyo. Es evidente que la serie no ha continuado con la vida de las cuatro protagonistas siete años después, sino que propone un comienzo diferente. En el restaurante donde come, un Boomer se vuelve loco, y entonces aparece una de las Knight Sabers: Priss. Sin querer, Linna se ve envuelta en la lucha y es golpeada accidentalmente por Priss. Ésta la lleva al hospital, pero la solicitud de Linna es clara: ella también quiere ser una Knight Saber.

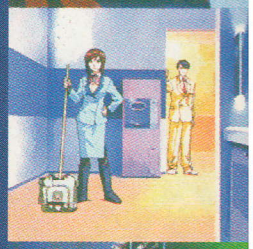
La acción desarrollada en la serie es rápida y está bien realizada, siendo los combates probablemente lo más similar a la antigua serie. El transcurrir de la historia, sin embargo, tiene algunos puntos flojos, especialmente en coincidencias que después definen la situación, aunque no es algo importante.

BGCT 2040, como hemos dicho, es más que una secuela. Los grandes cambios realizados en ella, la actualización de los personajes, la animación de gran calidad que posee, mejor que algunas de las OVAs editadas en la actualidad, lo cual es un gran merito para una serie de TV que llega hasta los 26 episodios, la utilización de imágenes generadas por ordenador, la música, que viene a ser de nuevo, como lo fue en su momento, parte muy importante de la serie, y el hecho de que BGCT 2040 puede ser vista independientemente de la anterior, hacen subir muy alto la nota global de la serie.

Estamos ante una de las mejores series de animación de los dos últimos años. Ya se ha editado en Estados Unidos. ¿La veremos por estos lares? Ojalá que sí.

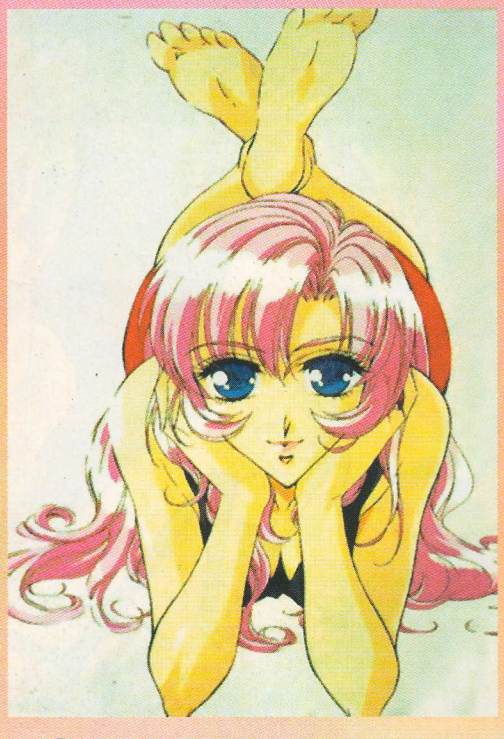
Everon





La fillete revolutionnaire Utena
少女革命
ウテナ

Shôjo kakumei Utena: una chica de brillante armadura



SHÔJO KAKUMEI UTENA, o como también es conocida, "La Chica Revolucionaría", es un manga creado por un grupo de autores que se ocultan bajo el seudónimo de Be Papas. Sus componentes individuales son Kunihiko Ikuhara, Yôji Enokido y Oguro Yûichirô. Son los culpables de una de las historias más rocambolescas de shôjo manga que halla habido en los últimos años en Japón (superó con creces Sailor Moon, coetáneo, ya en sus últimos coletazos de vida), al que le debe su éxito junto a los lápices de la conocida ilustradora Saitô Chijô. Este cómic vio la luz dentro de la publicación "Chao", de la editorial Shogakukan, en 1997, posteriormente

recopilada en cinco volúmenes dentro de la colección Flower Cómics. La versión en anime no se dejo esperar mucho, viendo la luz el 2 de abril del mismo año, siendo el diseño de personajes realizado por Shinya Hasegawa y dirigida por Kunihiko Ikuhara (ambos participan en la conocida serie Sailormoon y sus varias sagas). Constó de un total de 39 episodios, que están emitiendo en estos momentos en el canal 33 de Cataluña o editados por la productora Dynamic España, que hasta el momento lleva cuatro cintas en el mercado. A parte también existe una película hace poco estrenada en Japón, que aclara un poco más el final de la serie, cuyo título es "Adolecence Mokushikoku", que se podría traducir por "El Apocalipsis de la Adolescencia". Según parece Norma se ha decidido a sacar el manga en castellano, por lo que posiblemente (al menos esas son las noticias que corren) a lo largo de este verano podremos disfrutar de este manga. Así que, para que no os coja desprevenidos, nosotros, vuestros más

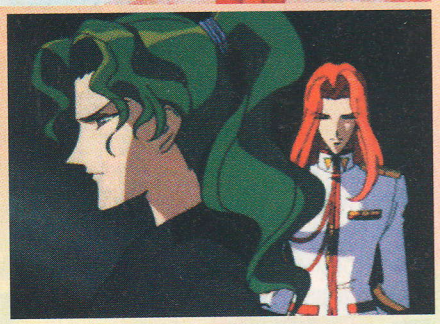
Si te gustan las rosas, la estética de los 70, los trajecitos llenos de volantes y lacitos, uniformes de los Úsares de Prusia y las niñas tontas (estilo Sailor Moon) esta es tu serie. Si por el contrario te gusta el dibujo delicadamente estilizado de Saitô Chijô, las relaciones tórridas (grandes amores, grandes amores lésbicos, grandes amores homosexuales, grandes amores incestuosos, grandes amores no correspondidos o grandes amores no confesos), amigos que se vuelven enemigos y finales apoteósicos que te dejan con ganas de más, **esta es tu serie.**

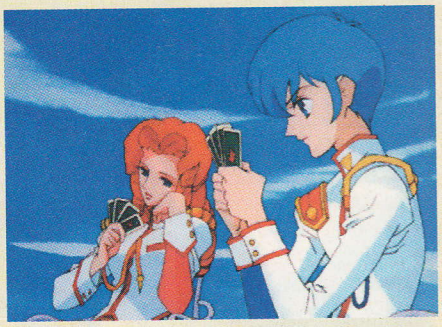
humildes servidores, hemos pensado en poneros en antecedentes y vislumbrar un poco de este cómic.

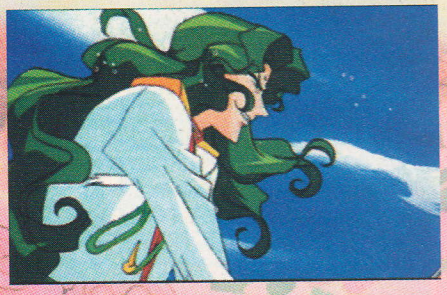
Todo empezó...

cuando a la tierna edad de 6 años una niña llamada **Utena Tenjou** pierde a sus padres en un accidente de coche. Como suele suceder con un comienzo tan trágico, la niña se pierde entre las calles el mismo día del entierro de sus progenitores, consumida por el dolor. Como suele suceder también, esta situación da pie a que esté a punto de morir y sea salvada por un misterioso joven, al que por supuesto no le ve la cara, y que tras consolar su tristeza decide regalarle un anillo en forma de rosa, dándole su palabra de que algún día volverán a verse. Esta situación alude a una leyenda según la cual existe un príncipe azul que se dedica a salvar a las muchachas en peligro que pueda haber en el mundo, y que responde al nombre de "dios". Cada año, Utena recibe una carta del misterioso joven, quien le pide que proteja a su hermana, pues él no puede hacer nada por ella, y va indicando a la muchacha qué es lo que debe hacer.

Pasan los años y nos encontramos a nuestra heroína ya con 14 añitos dirigiendo sus pasos hacia el instituto Ôtori, el cual no parece haber evolucionado desde el siglo XVIII, vestida con una extraña versión del uniforme masculino, lo que provocará cierto revuelo entre los profesores y resto de alumnos. Hay que decir que a pesar de su larga melena rosa es un poco marimacho la pobrecilla, ya que está obsesionada con ser como su príncipe azul. Allí su primera amiga será una chica de coletitas que responde al nombre de **Wakaba Shinohara** y a la que se podría denunciar por acoso sexual por lo que agobia a Utena. Pero aunque es un poco pesadita, Utena la tiene cariño por lo que cuando un estudiante de gran popularidad en la escuela conocido por **Kiyoichi Saionji** coloca en un tablón de anuncios una carta de amor que Wakaba le había escrito para ridiculizarla, Tenjou le reta a duelo. El retarse a duelo en esta institución parece estar a la orden del día, ya que existe hasta un grupo denominado *Seitokai* (alumnos con derecho a duelo) al que pertenece Saionji. A este personaje le acompaña siempre una joven tímida y con gafas que tiene por mascota un peculiar mono (por si a alguno le interesa responde por Chu Chu) llamada **Anthy Himemiya**, y que es conocida entre los integrantes del Seitokai como *Bara No Hanayome* (la Novia de la Rosa), portadora en su interior de una impresionante espada mágica conocida por "La fuerza de Dios". Llega el momento del duelo, que tiene la novedad de consistir







en arrancar con la espada la rosa que lleva cada contrincante en la solapa. Utena se las ve y se las desea para conseguirlo, pero gracias a la ayuda de un misterioso espíritu que se parece mucho a su príncipe (y que Anthy llama "dios"), que la posee durante unos instantes, no sólo consigue derrotar a Kiyoichi sino que para su sorpresa obtiene como recompensa una esclava, la propia Anthy. Utena no sólo se convierte en la "prometida" de Anthy, sino que también es la encargada de provocar la "revolución" que precederá al "Fin del mundo".

A partir de aquí las dos chicas se irán a vivir juntas empezando a descubrir una atracción mutua que terminará en amor. Pero como la señorita Himemiya es muy cotizada por su extraña relación con el joven durmiente denominado "Dios" (que según parece traerá una nueva epoca dorada al mundo tras la profetizada "revolución") por los *Bara No Kokuin* (Sello de la Rosa), una organización secreta que distingue a sus miembros por el anillo que portan con forma de rosa (¡exacto, igual que el de Utena!), integrada por el propio Kiyoichi Saionji, su lider **Touga Kiryuu**, la altiva **Yuri Arisagawa**, un muchacho llamado **Miki Kaoru**, y extraoficialmente, por la hermana de Touga, **Nanami Kiryuu**. Utena tendra que volver a participar en varios duelos contra ellos para proteger a la "Novia de la Rosa". Cuando parece que por fin todos los Seitokai han aceptado a Tenjou como nuevo líder, aparece un grupo arribista denominado *Bara No Kuroi No Kokuin* (Sello de la rosa Negra) que tiene como objetivo la venganza sobre los miembros de Bara No Kokuin por cuestiones mayoritariamente sentimentales (hay gente que no sabe aceptar el rechazo muy bien). Su líder es **Sôji Mikage**. Y es aquí cuando aparece un personaje muy, muy importante dentro de la trama de Shôjo Kakumei Utena. El hermano de Anthy Himemiya, **Akio Himemiya**, el director de la escuela Ôtori. Su apariencia elegante y la atracción que siente por Utena hará creer a esta que es su príncipe azul, pero en realidad es un ser inestable mentalmente que no duda en utilizar a todos para conseguir sus propósitos incluso en abusar sexualmente de su hermana pequeña. Lo irónico es que Akio es la faceta mortal de la benigna entidad conocida como "Dios". Todo esto se desencadenará en una épica lucha de la que emergerán tanto un nuevo "Dios" como una nueva "chica revolucionaria". ¿Quiénes?.... Aaaaaah, es un secreto.

Concepción Corrales

Las rosas del jardín...

Este shôjo manga es uno de los que yo considero se lleva la palma en cuanto a interrelación entre personajes, amores homosexuales o intrigas palaciegas. Todos tienen una causa para ser como son, despiadados, manipuladores o simplemente soñadores de un futuro que ha de surgir de las cenizas de una revolución. Bana No Kunein tiene una esperanza en Utena Tenjou y puede ser lograda gracias a Anthy Himemiya.

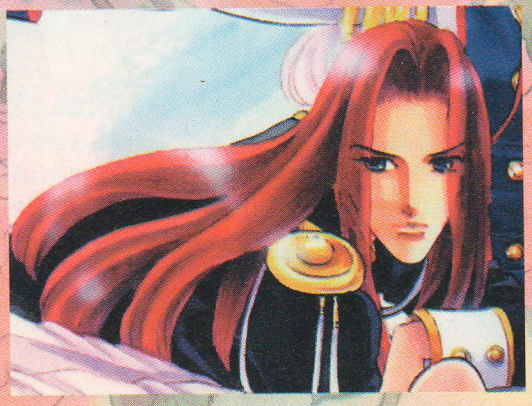
Componentes del bara no kakuin:

UTENA TENJOU

Noble, optimista, compasiva, valiente y buena chica en general. Estos son los calificativos que describen a esta chica de 14 años. Desde su llegada a la escuela Ôtori no hace otra cosa que meterse en un duelo tras otro para defender a su amor, la misteriosa Anthy, y hacer quiebros a los insistentes Kiryuu Touga, Miki Kaoru y Akio Himemiya que van detrás de sus huesitos. Durante todo el manga desea convertirse en un príncipe protector hacia la tierra y sobre todo, para Anthy. Sus sueños provocaran una revolución que cambie todo lo que esta cerca de ella. Su nombre significa "Cáliz de la rosa", y está en el segundo año del ciclo medio.

ANTHY HIMEMIYA

Esta joven de mirada serena y aspecto frágil es la Bara No Hanayome, titulo que distingue a la portadora de la "Fuerza de Dios" en forma de espada mística. Cuando Utena la conoció era propiedad de Kiyoichi Saionji, que la maltrataba como si no tuviera ningún valor. Sin embargo, no es así, ya que todos los miembros del Sello de la Rosa desean tenerla de su lado. Esta enamorada de Utena, pero su relación se encontrara en peligro cuando aparezca Akio Himemiya, su hermano, con el que mantiene una insana dependencia incestuosa que no puede romper ni el amor que siente por Tenjou. ¿O tal vez sí?.



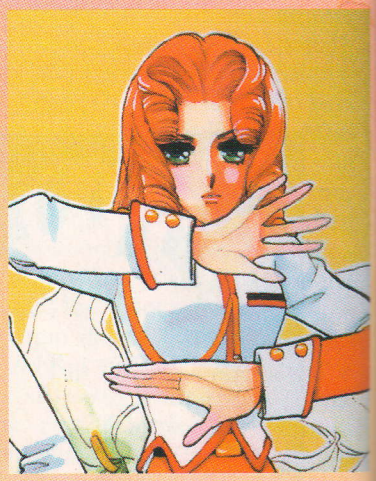
TOUGA KIRYUU

Inteligente, frío, calculador, egocéntrico y manipulador son las características que definen la personalidad del jefe de los Seitokai. Curiosamente no parecen las cualidades más aconsejables para alguien que lucha contra el "Fin del Mundo". Pero todos tienen un punto débil, incluso Touga, y ese punto es Utena, de la que acabara enamorándose, a pesar de que en un principio solo deseaba conquistarla para vencerla en un duelo y así obtener a "La novia de la rosa". Como se suele decir todos tenemos motivos para ser como somos, y él no es diferente.

KIYOICHI SAIONJI

Es el segundo al mando de los Setokai. Admirado por todos los estudiantes del colegio Ôtori por ser un maestro en el arte del kendo y la esgrima, oculta un carácter inseguro y dependiente, en especial de Touga Kiryuu , al que considera su mejor amigo y por el que siente una velada atracción. Era el anterior "Novio de la Rosa"(a la cual maltrataba) hasta que Utena le gana ese derecho en un duelo. No admitiendo su derrota intentara volver a recuperar a Anthy, promovido en un principio por el orgullo, pero más tarde se descubrirá que a pesar de todo amaba realmente a Anthy. "Hay amores que matan".

YURI ARISUGAWA



Poseedora de una fuerte personalidad, la capitana del equipo de esgrima de la academia Ôtori brilla por su templanza, honestidad y belleza dentro de los Setokai. Cree realmente en la misión que persigue, salvar a la tierra de la destrucción y promover un mundo mejor con la ayuda del ser llamado "Dios". Llevada por sus principios luchara contra Utena para conseguirlo, creyendo en un principio que no es la indicada para promover la revolución que ha de desencadenarse. Bajo su rostro sereno oculta un profundo amor hacia una compañera de instituto, **Shiori Takatsuki**, amor que era correspondido pero con triste final.

MIKI KAORU

Es el más joven de todos. Magnífico pianista, buen espadachín, dulce, callado y sensible, Kaoru es el mayor idealista de todos los Bara No Kokuin (el otro nombre por el que es conocido el grupo Setokai). Considera en su destino proteger a Anthy,y profesa un gran amor hacía Utena, lo que no es muy bien visto por su hermana gemela **Kozue Kaoru**, la cual es muy celosa de los afectos de su hermano al estar enamorada de él.

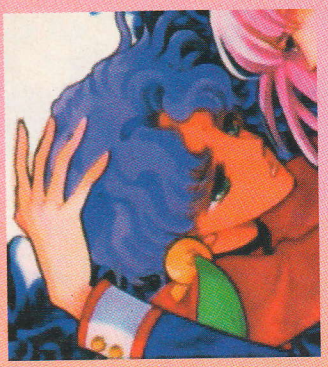
NANAMI KIRYUU

Esta jovencita de ricitos de oro es la hermana pequeña de Touga. Puede ser muy amable, aunque su carácter es más bien todo lo contrario. Es considerada una de las alumnas más hermosas del colegio, teniendo una cohorte de admiradores tanto en un sexo como en otro. Pero ella solo tiene ojos para su hermano mayor, del que esta enfermizamente enamorada; ha estado buscándolo durante trece años y considera que nada puede separarla de su "príncipe". No es de extrañar que sienta odio hacia Utena cuando él empieza a sentirse atraido por ella. Inestable mentalmente, considera que solo puede haber una mujer para Touga: ella.

Personajes Especiales:

AKIO OTORI

El director de la escuela y hermano mayor de Anthy, en cuanto Utena lo ve por primera vez lo identifica con su príncipe, que le prometió volver a verla algún día. Muy guapo y apuesto (ya quisieran los institutos tener directores así), no es tan encantador como lo pinta su físico. Conoce a Dios y es evidente su parecido físico con él. Bueno, ya sabéis que es él en cierta manera.



DIOS

El gran misterio que poco a poco se va desvelando en la serie y que aglutina a todos los personajes. Su espada está guardada en el cuerpo de Anthy, y se sabe que se encuentra en el castillo de la Arena, un palacio flotante invertido al que se puede acceder, sólo en determinadas ocasiones (cada vez que hay un combate), a través de una gran escalera en espiral. Cuando se produzca la "revolución", será liberado. Su aspecto es muy semejante al de Akio, aunque con la dulzura de Anthy, y por ende, también se parece al príncipe azul de Utena.

Miembros del Bara no Kuroi no Kokuin

SÔJI MIYAGI

Es un magnífico estudiante de tercer año del ciclo superior, y es el líder del Bara no Kuroi no Kokuin. Conoce a Dios y tiene unos fuertes sentimientos hacia él, algo así como la relación que tienen Uthena y Anthy.

SHIORI TAKATSUKI

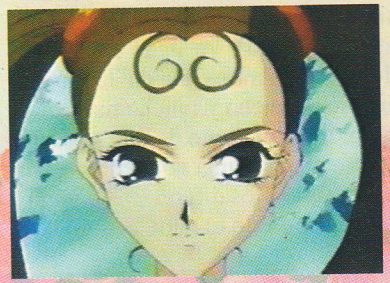
Es compañera de clase de Jûri Arisugawa, una chica tímida que suele acompañarla en silencio, y en fín, sus sentimientos hacia ella... basta decir que se distancia de Jûri cuando piensa que a ella le gusta un compañero y amigo de ambas, enterándose más tarde de que era ella misma y no otra persona la que albergaba en su corazón la capitana.

KOZUE KAORU

Es la hermana gemela de Miki, al que no deja ni a sol ni a sombra. Está anamorada de él (si son como dos gotas de agua he aquí a una "narciso"), y se comporta como si él le perteneciera. Todo lo que hace uno lo hace el otro, asi que es evidente que no puede ver con muy buenos ojos la simpatía que siente Miki por Utena y Anthy.

WAKABA SHINOHARA

La amiga íntima y compañera de clase de Utena, que proclama a los cuatro vientos ser su novia, si bien se supone que estaba enamorada de Kyôichi, que no la trata precisamente bien. Son éstas las dos personas que más quiere, y precisamente ellas están mucho más inclinadas hacia Anthy, así que no hay que decir que lo que siente por la "novia de la rosa" no es precisamente cariño.



MITSURU TSUWABUKI

El eterno enamorado de Nanami, que cumple con máxima diligencia el más pequeño de sus caprichos, a pesar de que ella lo trata como si fuera su esclavo, sin darle ninguna esperanza (claro, porque no la tiene). Lo utiliza para lo que le conviene, y cuando al fín el muchacho se cansa, del amor al odio solo hay un paso.

KEIKO SONODA

Parece ser una de las mejores amigas de Nanami Kiryuu, siempre pendiente de ella, pero no está claro si la aprecia a ella o se ha fijado más bien en su hermano Tôga. El caso es que Nanami la ve junto a su querido hermanito una vez y es suficiente para no querer volver a verla, lo cual enfada profundamente a Keiko.

ÔTORI KANAE

Esta muchacha esta en el mismo curso que Sôji, y es la prometida de Akio, el hermano de Anthy. Aunque esto a ella le hace muy feliz, le horroriza el rechazo tajante que le muestra Anthy.

EL KIMONO

El kimono es una importante referencia de las tradiciones y la cultura japonesas. Comenzó a utilizarse hace más de mil años. Aunque la traducción literal de la palabra kimono significa vestimenta o vestido, su referencia tradicional es la de "lo que se enrolla alrededor"; sin embargo, a lo largo del tiempo, fue evolucionando hacia algo más que una mera prenda de vestir, convirtiéndose en un modo de expresión social y artística. El estatus social de la persona, la moda de ese momento, incluso el pensamiento más

FURISODE

KIMONO DE CASADA

elevado de su filosofía quedan bien reflejados en las telas, los colores, los dibujos y los emblemas; incluso se añadían fragmentos de poesía aludiendo a ideas y conceptos.

En orígen era un sencillo vestido de cáñamo, igual para hombres y mujeres. Cuando se introduce la seda desde China pasa a ser también un traje suntuoso, indicativo del estatus social y sexual. Durante el periodo Heian (siglos VIII-XII) los kimonos se convierten en expresión artística y son famosos por su brillante colorido. Es característico de esta época que las damas de la corte llevaran hasta doce kimonos superpuestos.

El esplendor del kimono se alcanza en el período Edo, cuando incluso importantes artistas del momento como Ôgata Kôrin (fundador de la escuela Rimpa) cultivaban la decoración de estas ricas telas. Es aho cuando se desarrolla una técnica para tintar las telas, muy complicada, y que conoce con el nombre de *yuuzen*. Lleg durar hasta unos seis meses. Se hacen dibujos sobre la seda lisa y sin teñir, s desmonta la prenda y se perfilan los dibujos con una pasta de arroz resister a los tintes. El proceso se repite una y otra vez cada vez que se da un tono cromático, y finalmente se vuelve a co el kimono. El resultado es deslumbran Esta es la causa de su elevado precio y que hoy en día sean pocos los lugares se dediquen a su elaboración. Los motivos que se utilizan para su decoración son diversos: arroyos y árboles evocando la naturaleza, flores cerezo, kanjis, ...

El kimono consiste en un ves de una única pieza de tela, sujeto por faja llamada ***obi***. Este cinturón en el hombre es estrecho y va atado con un sencillo nudo, mientras que en la muj es de un pie de ancho y mucho más elaborado, hasta el punto de que se su tardar entre media y una hora en pone Tiene muchos estilos diferentes de nu Hasta el período Edo el nudo del obi s

llevaba en la parte anterior del traje, y es a partir de entonces cuando pasa a atarse a la espalda.

El kimono de la mujer es el más elaborado y variado en estilo y diseño, dependiendo de su edad, estado civil, estatus social o estación del año. Se diferencian principalmente por la forma de las mangas. Las mujeres jóvenes y solteras llevan kimonos de brillantes colores, con mangas largas y flotantes hasta los tobillos, y reciben el nombre de ***furisode***. Por otro lado las mujeres casadas visten el ***kosode***, el kimono con mangas cortas tradicional, de colorido más severo, siendo frecuente el color negro. Lleva bordado el escudo familiar y el obi que emplean es mucho más sencillo.

Por su parte, el kimono de los hombres es mucho más conservador, de color azul, negro, marron, gris o blanco; tan sólo los jóvenes pueden llevar los colores más llamativos. También es característico el tipo de manga: el lugar donde las mangas se unen al cuerpo del vestido recibe el nombre de *tamoto*; mientras en las mujeres el tamoto se deja abierto los hombres lo llevan cosido. En ocasiones muy especiales el hombre puede llevar sobre el kimono el ***hakama*** y el ***haori***. El primero es un pantalón holgado y largo que también es utilizado para la práctica de artes marciales tradicionales como el Aikido, Kendo y el arco. En este contexto los siete pliegues del pantalón representan las siete virtudes del guerrero. El haori es una chaqueta amplia que va cerrada por un cordón trenzado formando un nudo.

Como complemento del kimono hay que llevar unos calcetines de algodón, llamados ***tabi,*** con una separación entre el dedo pulgar y el segundo dedo del pie para que se ajuste a la tira del calzado. Este calzado puede ser, o unas sandalias bajas hechas de algodón y cuero (***zori***), o unas sandalias altas de madera (***geta***).

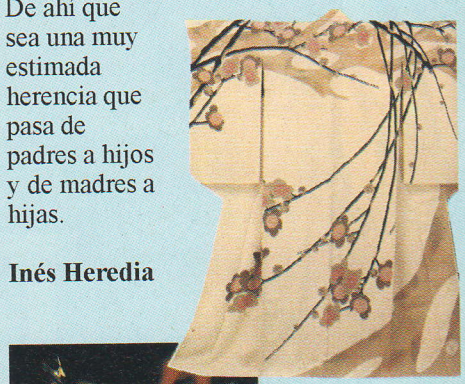
Para el verano se utiliza el ***yukata***, un kimono de algodón, simple y ligero, que junto con las geta forman el atuendo típico cuando se asiste a un festival de verano o se va al templo. En las mujeres la mayoría son de color azul marino y blanco; excepto en las mujeres jóvenes y las niñas, que visten con brillantes colores y flores. El sencillo yukata también se lleva a menudo en casa, después de tomar un baño, y suele ser el atuendo que se ofrece a los clientes en los hostales y pensiones japoneses.

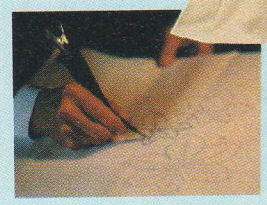
Actualmente el kimono de seda sólo se emplea para ocasiones muy especiales, como la fiesta de la mayoría de edad, la ceremonia de graduación, los festivales y celebraciones religiosas, o en las bodas. En estas últimas, la novia viste siempre un kimono blanco cuando se casa, y en la recepción de invitados, suele lucir otro encima, un sobre-kimono de colorido brillante, normalmente rojo o naranja. El novio acostumbra a vestir el haori y el hakama sobre el kimono, en color negro.

Aunque a todos nos fascinan estos vestidos tradicionales de Japón, un pequeño consejo: si queréis compraros uno, empezad a ahorrar hoy mismo, porque su precio es bastante elevado De ahí que sea una muy estimada herencia que pasa de padres a hijos y de madres a hijas.

Inés Heredia

KIMONO NUPCIAL




Diseño de un kimono

TOKYO BABYLON

TOKYO BABYLON

東京 BABYLON

LOS PERSONAJES

SUBARU SUMERAGUI:

Es el treceavo líder del clan Sumeragi. Tiene el pelo negro y los ojos verde esmeralda, y con 16 años es el más poderoso Omnyouji que existe. Tienen una personalidad encantadora. Es muy inocente, casi infantil y se cuida mucho de ayudar a los demás. Es muy sensitivo, , tímido, se disculpa demasiadas veces, y necesita tener cerca de el a alguien que le quiera. Subaru es dulce, y bueno, y en sus ojos se refleja toda la bondad que hay en su corazón. Siempre viste con sombrero y guantes y la mayoría de la ropa la elige su hermana.

A pesar de todo esto, Subaru es un chico firme y decidido cuando quiere. Domina el Omnyoujitsu a la perfección, y su Shikigami consiste en 3 cuervos blancos que hace con percepción astral.

Tiene un Shikifuku que se pone cada vez que tiene que realizar un determinado ritual. Su proyección astral es muy fuerte en el mundo de los espíritus y le permite percibir la presencia de cualquier manifestación espiritual o poder psíquico.

Lleva en cada mano la marca de la estrella Sakurazukamori puesta por Seishirou para unirse eternamente a el. Su abuela le hizo un hechizo de protección para que ningún Sakurazukamori le pueda encontrar, pero Seishirou si puede.

Su padre murió cuando el era sólo un niño a manos de un Sakurazuka y el y su hermana fueron a casa de Lady Sumeragi, su abuela que es quién inicia a Subaru en el entrenamiento de las artes místicas de Omnyoujitsu para convertirlo en el próximo líder. Su abuela es quien mas le ha influenciado de por vida.

Ahora, vive en un bonito apartamento con su hermana Hokuto pero siempre está en contacto con su abuela de Kyoto. Los dos estudian aunque el trabaja de medium para ganar algo de dinero.

Le encantan los animales con los que se lleva muy bien.

Hay una experiencia que marca a Subaru para siempre. Con cinco años fue a exortizar un cerezo. Allí se encontró con un misterioso personaje que le contó una historia sobre por qué los pétalos de cerezos eran rosas en vez de blancos.. Desde ese día, Subaru sueña con eso a menudo tratando de descubrir quien era aquella persona.

Subaru pertenece al CLAN SUMERAGI, una antigua dinastía de poderosos mediums, que ha sido la guía espiritual de Japón durante desde casi el comienzo de la historia. Dominan el Omnyoujitsu, una clase de mágia basada en encantamientos que ganan su poder del equilibrio eterno entre la luz y la oscuridad.

Todos los Sumeragi practican esta disciplina desde sus primeros años de edad.

La auténtica misión del clan Sumeragi es luchar contra las fuerzas de la oscuridad para mantener el equilibrio entre el bien y el mal. De ahí que este clan sea enemigo del clan Sakurazuka, un clan secreto de asesinos menos conocido pero igual de poderoso.

Toda la magia del clan Sumeragi pasa de generación en generación, de padres a hijos.

El cabeza y líder del clan debe guiar a todos . Tiene más poder que nadie . Su papel es el más importante y se le educa desde que es un niño no sólo en el poder espiritual si no también en el desarrollo de una firme personalidad.

La doceava cabeza de clan es la abuela de Subaru, y es el cuerpo y el alma del clan. Con la rápida muerte de su hijo a manos de un miembro del clan asesino, ella era la única que podía cuidar de sus hijos , y el clan necesitaba un líder. Así, ella coge el mando y entrena a Subaru.

En una visita que tiene que hacer a Tokio, deja sólo a su nieto por miedo a llevarle, y cuando regresa se encuentra con que este lleva en las manos el símbolo del pentagrama invertido, lo que quiere decir que pertenece a Seishirou. Como dije anteriormente, ella le pone guantes y le hace un hechizo de protección contra el clan Sakurazuka.

SEISHIRÔU SAKURAZUKA:

Su nombre significa la ancestral estrella de la virilidad. Pertenece al clan de su apellido y posee un Omnyouji muy oscuro. Son un clan de asesinos. Seishirou, tiene 25 años, pero parece querer vivir sólo en vez de estar relacionado con su clan, así que es veterinario y dirige su propia clínica de animales que es la más popular en Shuinjuku. Vive sólo en un bonito piso que tiene encima de su clínica.

Es educado, gentil, amable, y muy intelectual en su vida diaria. A veces, excesivamente sincero en sus opiniones. Es guapo, atractivo, alto, y parece poseer un aura de seducción muy especial e irresistible. Es esa atracción oscura la que hace que le resulte tan fácil manejar a otra gente con suma facilidad.

Viste con trajes muy elegantes y usa gafas, todo lo cual le da un aspecto muy maduro e inocente al mismo tiempo. Juega muy bien su doble vida, y a pesar de ser frío, es romántico, con una personalidad fascinante.

Se lleva muy bien con Subaru y Hokuto, a los que cuida constantemente. Y con Subaru, especialmente tiene mucha paciencia ya que parece estar enamorado de el pero Subaru no lo reconoce todavía.

Seishirou tiene muchísimo poder, pero lo mantiene en secreto y no lo saca a no ser que la vida de Subaru esté en peligro. Tiene tal amor obsesivo por Subaru, que casi utiliza sus poderes oscuros sólo para protegerle.

No revela su identidad a nadie. Seishirou, es el último asesino del clan Sakurazuka y tiene amistad con un miembro del clan Sumeragi por lo que no puede revelar quien es bajo ningún concepto.

Seishirou mata usando los pétalos de cerezo y con la sombra de su Shikigami, un bonita aguila letal. Con eso tiene suficiente. Apenas usa encantamientos.

Apenas se conoce nada del pasado de Seichiro, sólo que recibió el Omnyoujitsu a una temprana edad después de matar a su propia madre. Es el único miembro que se salta las reglas de su clan y vive la vida por su cuenta, le gusta tomar sus propias decisiones.

A los 18 años se encontró a la persona que dará un nuevo rumbo a su oscura vida., a Subaru, que había ido a exortizar un cerezo. Ese cerezo, contiene las almas de las víctimas asesinadas por el clan Sakurazuka, y es de donde sacan el poder. Seishirou debería haberlo matado, pero no es capaz de matar a un ser tan inocente y le marca su pentagrama invertido en las manos para no perder contacto con el y le promete amor eterno.

HOKUTO SUMERAGI:

Su nombre significa estrella del norte y Es la hermana gemela de Subaru, y es todo lo contrario a el en personalidad. Con 16 años, tiene un concepto muy alocado y despreocupado de la vida, es muy bromista y amable, personal y segura de si misma. Comprende perfectamente a la gente que es más pobre que ella. Es impulsiva y directa, no duda en expresar su punto de vista y no ceja hasta conseguir lo que quiere. Es una persona liberal con sus ideas, dulce, cariñosa, con aquellos a los que quiere. Ayuda a cualquiera que lo necesite.

Aunque apenas tiene poderes al contrario que su hermano, ha aprendido algunos Omnyoujitsu básicos que usa de vez en cuando. Es una excelente artista marcial, y es feminista.

Piensa que el amor es lo más importante, y que cuando este llega, nada puede interponerse.

Hokuto, viste con ropas extravagantes y raras, pero siempre está a la última moda, se gastó más de la mitad de su fortuna en cosméticos y ropa, y le encanta ser el centro de atención.

Creció bajo el amor estricto y severo de su abuela, y a pesar de que la abuela dedicaba más tiempo a Subaru a quien tenía que preparar como jefe del clan, Hokuto la respeta y quiere mucho.

Hokuto está muy orgullosa de su familia a la que quiere y admira, incluso su nombre, y no envidia la suerte que tiene Subaru de ser el cabeza del clan porque ella considera eso algo de mucha responsabilidad.

Por último, ella parece obsesionada con la idea de que Subaru y Seishirou se junten, es lo que más le gustaría en este mundo.

Hokuto es una gran ama de casa, es la que cocina y limpia, compra, va al supermercado.., etc. Adora Tokio como la ciudad ideal donde vivir, y va a la misma escuela que su hermano.

東京 TOKYO BABYLON

EL MANGA

Tokio Babylon, gira en torno a un muchacho: Subaru Sumeragi, exorcista, medium, y con todo tipo de poderes ocultos relacionados con el mas alla. Vive con su hermana gemela Hokuto, y tienen un buen amigo: Seiichiroh, un veterinario que tiene especial debilidad por Subaru.Subaru ayuda a gente con problemas de ocultismo, pero Seiichiroh parece esconder una oscura personalidad tras ese rostro bondadoso y sonriente.

BABYLON

Son siete volúmenes realizados entre 1991 y 1994.

Las ilustraciones de la portada están dibujadas por Mokona Apapa, y en todas ellas aparece Subaru con trajes de distintos colores y el fondo de la ilustración haciendo juego.
Se cree que está claramente influenciada por Kuyaku-OH.
En el manga de Tokyo Babylon, lo primero que dejan patente ya en el volúmen 1 es que Seishirou dice estar perdidamente enamorado de Subaru, y que Hokuto está francamente contenta por ello.
El manga, trata de los diferentes casos en los que Subaru tiene que adentrarse e investigar, y entre medias, las relaciones que hay entre los personajes principales, así como la historia de ellos, de su infancia, etc.
El primer caso de Subaru son una serie de fenómenos extraños que ocurren en la torre de Tokyo, y que al final no son más que el espíritu de una muchacha atormentada que se suicidó allí.
Subaru pasa toda la noche allí y la libera de su tormento.

Después se entremezcla un sueño que Subaru tiene muy a menudo. El tiene 9 años y esta frente a un enorme cerezo. Allí hay un chico que le dice que los pétalos de cerezo son rosas porque absorben la sangre de la gente que hay enterrada bajo el árbol. Subaru duda si el chico de sus sueños puede ser Seishirou, pero no está seguro.
Subaru va investigando casos, el siguiente es el de una amiga de la infancia que fue violada, y sufrió tal shock que ha decidió dormir para siempre, y no despertar jamas. El espíritu de Subaru se introduce en su subsconsciente y la ayuda a salir de ese

o

no

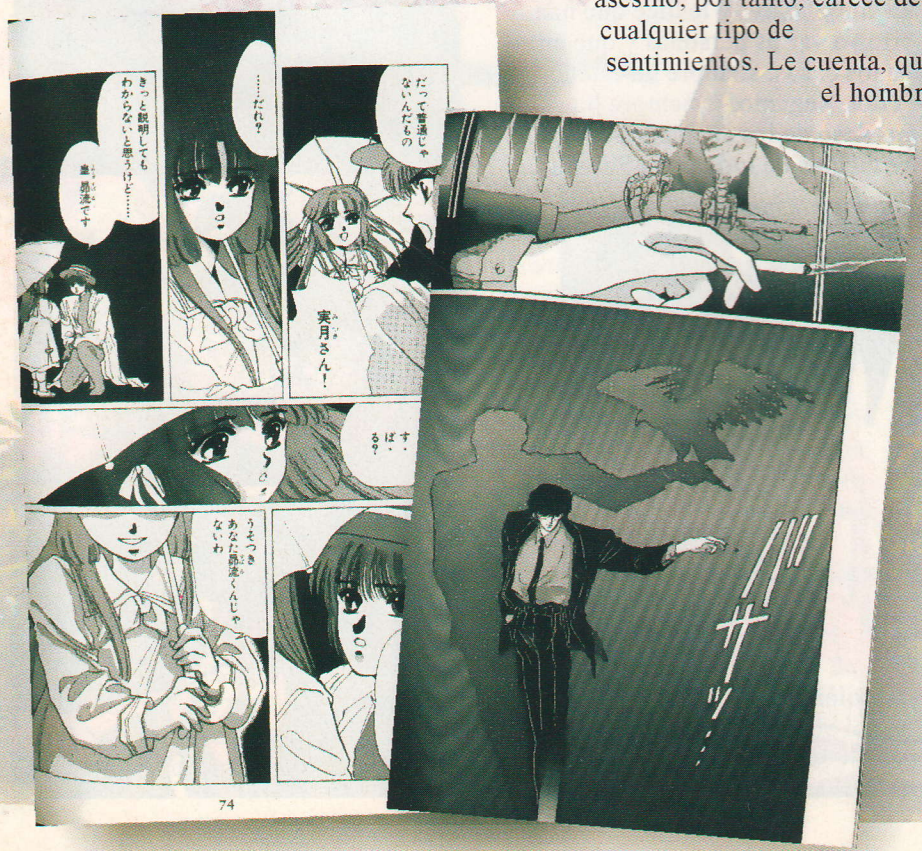
trauma.
Mientras Hokuto se encuentra con una chica a la que persiguen unos hombres y a la que ayuda con todo su buen corazón.
El siguiente caso, son una serie de bromas telefónicas que están gastando unas chicas con una serie de hechizos mágicos. Subaru quiere encontrarlas porque se está dando cuenta, de que las chicas no saben con que están jugando. Cuando por fin esta frente a ellas, están rodeadas por espíritus malignos, pero Subaru no se atreve a hacer nada por miedo a lastimarlas. Al final, es Seishirou quien debe actuar, aunque cuando Sei actua, no favorece en nada a las víctimas de los hechizos.

Un día Subaru conoce a una mujer que está desesperada. Su hija fue asesinada y quiere venganza. Subaru trata de convencerla de que su hija desearía que fuera feliz y de que no se vengara d este asunto, y para ello, convoca el espíritu de la niña. Como la madre no puede oir al espíritu Subaru le traduce las palabras de su hija, y le dice que quiere que sea feliz. la madre se convence de ello, y lo acepta, sin embargo, Subaru ha mentido, pues lo que el espíritu de la niña le decía era que quería venganza.

Después viene uno de los casos más importantes de Subaru. Es contratado por el gobierno para que investigue una secta satánica que parece que se esta formando en un colegio. Subaru entra como un estudiante cualquiera a esa escuela, y allí descubre que la directora posee algún tipo de poder espiritual por el que trata de que sus alumnos sean más fuertes, pisen a los demás, etc.
Como de costumbre, Subaru falla en su excesiva bondad e inocencia, y al final es Seishirou quien debe aparecer, no dudando en matar a la mujer con sus pétalos de cerezo.
Luego, el manga descansa un poco de casos paranormales para centrarse en los problemas familiares. Un matrimonio con problemas de dinero, echa la culpa de la situación al padre de la mujer que vive con ellos. El abuelillo se encuentra en el parque con Subaru y le cuenta la historia. Queda con Subaru al día siguiente pero le atropella un coche y mue
re. El anciano descansa en paz, no sin antes darle un mensaje a Subaru para su hija, para que vea todo lo que la quiere.
Subaru conoce a una chica a la que se le ha muerto su novio y era lo único que tenía en esta vida. Quiere suicidarse, y le pide ayuda a Subaru. Este colabora y ella muere.
Luego viene un episodio en el que

Subaru va al hospital y conoce a un chico que necesita un trasplante de riñón. Subaru se ofrece voluntario, pero cuando va a contarselo a la madre del chico, se encuentra con que esta está enloquecida porque no quiere que su hijo muera y quiere matar a Subaru para conseguir el riñón. Seishirou se interpone y recibe el golpe de cuchillo que iba destinado a Subaru perdiendo su ojo derecho.
Subaru queda en estado de shock.

Subaru no supera el trauma sufrido por lo sucedido a Seishirou y va al hospital a disculparse. Seishirou le dice que no tiene nada de que preocuparse, que el se interpuso por su propia voluntad. Sin embargo, algo se esconde tras esos ojos de aparente inocencia.
Ha pasado un poco de tiempo, y según Hokuto, Seishirou no es la misma persona que era. A pesar de eso, Subaru va a verle.
Mientras va caminando, piensa en lo que siente por el, y se da cuenta de que le quiere de que le ama. Cuando llega a la habitación, se encuentra en un extraño lugar creado por Seishiro. Este sonrie y le dice que la apuesta ha terminado. Subaru le mira extrañado, y Seishirou empieza a hablar. Le cuenta toda la verdad, le dice que pertenece al clan Sakurazuka y que es un asesino, por tanto, carece de cualquier tipo de sentimientos. Le cuenta, que el hombre del cerezo con el que ha soñado tantas veces, no era otro que el, momento en el cual, Seishirou debería haberle matado, pero en vez de eso hizo una apuesta, por la cual decía que cuando se volvieran a encontrara, pasaría un año de su vida con el, y si en un año Subaru conseguía que el sintiera algo por el, entonces no lo mataría.
Pués bien, Seishirou no siente nada por el, absolutamente nada. Y para demostrar eso (Hay amores que matan) le rompe un brazo. Luego desencadena la lluvia de pétalos de cerezo para matarlo, peo su abuela le salva con un hechizo.
A partir de este momento, Subaru queda en estado de shock, no habla, no come, no hace nada. Su hermana se siente muy culpable, porque ella le había animado a su relación con Seishirou, asi que coge el traje ceremonial de Subaru, y realiza el único hechizo poderoso que sabe hacer, que es el del cambio de destinos.
Hokuto, muere en el cerezo a manos de Seishirou cumpliendo el destino de Subaru. En ese momento, Subaru sale del estado de shock, y jura matar a Seishirou por lo que ha hecho.



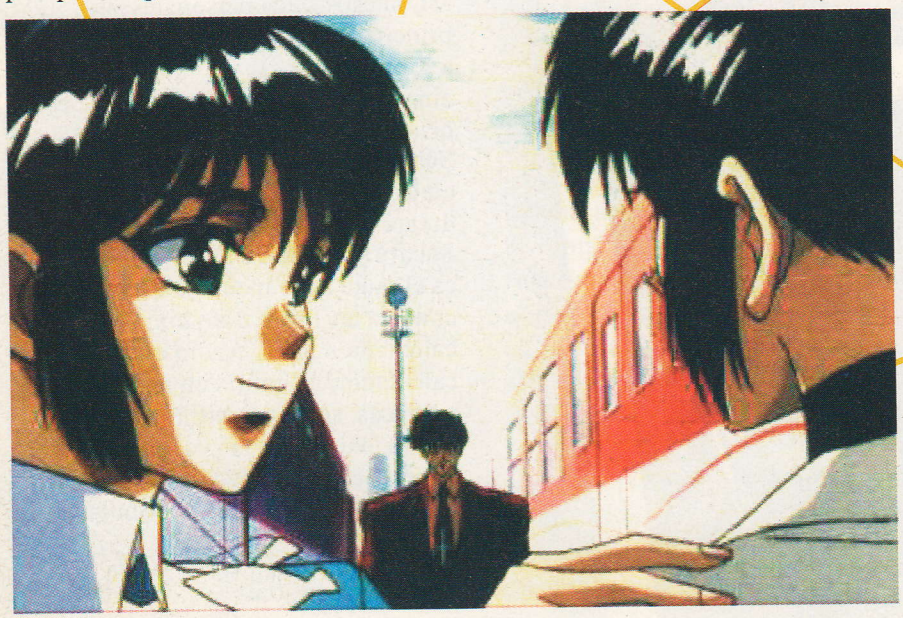
Y estos son en un gran resumen los siete tomos de manga de las Clamp. El final, parece muy triste ¿Verdad?. Bueno, pues como las Clamp son tan raras, y no acaban las cosas asi como asi, nuestros dos personajes principales, Subaru y Seishirou, entran a formar parte del mundo de X 1999, cinco años después de que acabe esta historia.
Subaru pertenece a los 7 dragones del cielo, y Seishiroh pertenece a los 7 dragones de las tierra.
Subaru ya tiene 22 años, y para nada es el muchacho inocente que se conocía en Tokio Babylon, ha cambiado mucho. Ahora es muy frío y calculador, no confía en nadie. Desde entonces, se ha encontrado una vez con Seishirou, en la cual, le dejó herido pero no lo mató.
Ahora, librarán la última batalla de sus vidas...
Pero eso, es otra historia, la de X.

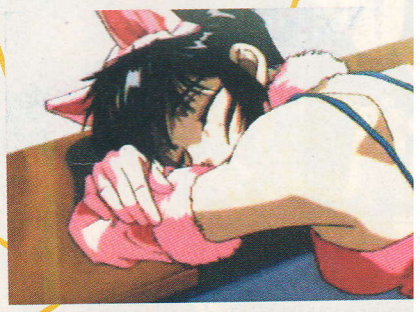
東京 TOKYO BABYLON

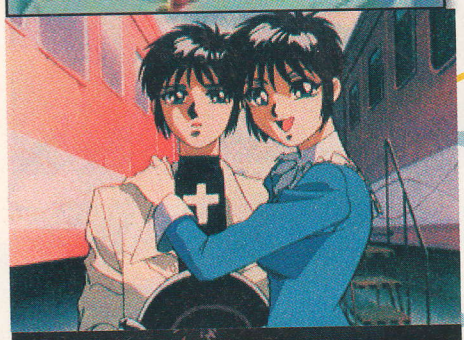
BABYLON

LOS OVAS

Fue producido en 1992 por la Mad House, la misma que en ese momento tenía un gran éxito con Zetsuai 1989.
La animación y el diseño de personajes es obra de Kumiko Takahashi y el director artístico es Yuki Ikeda.
El Ova es una especie de thriller policiaco con elementos parapsicológicos en medio, sobre todo los relacionados con espíritus.
El presidente del consejo de la Corporación MCC, una constructora muy importante en Tokyo, contrata a Subaru Sumeragi, para que investigue una serie de cosas extrañas que suceden en uno de los edificios más importantes que están construyendo.
Subaru, naturalmente acepta pero antes de conocer personalmente al presidente, este muere en un extraño accidente que tiene lugar en ese edificio.
Ahora, en sustitución del presidente se ha quedado Shinji Nagumo, un hombre elegante de aspecto frío y calculador, que no duda en despedir a Subaru ya que no cree necesario esas investigaciones.
El policía que investiga la muerte del presidente en extrañas circustáncias, habla con Subaru, y le dice que han muerto ya varias personas y que en todos los casos, siempre ha estado con ellos Nagumo, y siempre ha salido ileso de los accidentes.
Entre medias de todo esto, Subaru







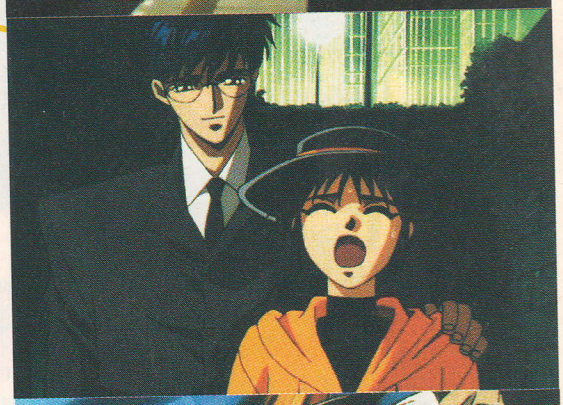
conoce a Kazami Asou, una muchacha que es hermana de una de las víctimas y que trata de echar una maldición ya que está convencida que el tal Nagumo mató a su hermano, pero no puede demostrarlo.

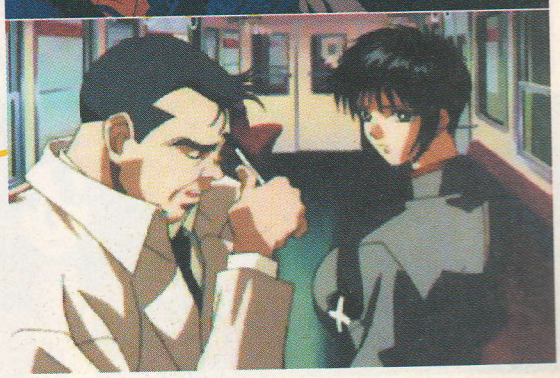
Subaru deduce el solito que Nagumo debe de tener algún tipo de poder que le protege y al mismo tiempo le permite librarse de todas aquellas personas que le estorban, sin sufrir ningún daño.
Kazami realiza un hechizo en el que matando al perro de su hermano, deja libre el espíritu del animal para que se vengue de la muerte de su amo. Pero el hechizo no sale del todo perfecto, y cuando Subaru llega al edificio, Nagumo ha absorbido el poder del espíritu del perro y es mucho más fuerte.
Subaru lucha con el, pero es imposible que lo derrote, al final queda inconsciente, momento adecuado para que Seishirou actue sin ningún reparo. Y contra Seishirou, lógicamente, no puede nadie, así que mata a Nagumo, y caso cerrado, un expediente X que ya no hay que archivar.

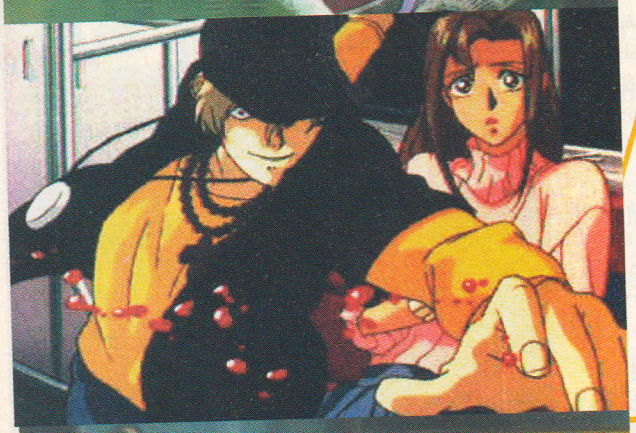
Aunque no lo he mencionado, la hermana de Subaru, Hokuto, también sale de vez en cuando, e incluso hace uno de sus hechizos básicos, para demostrar que es hermana de Subaru.

TOKYO BABYLON II

Este OVA está bastante mejor diseñado y realizado. Además es mucho más interesante y llama la atención con gran facilidad.
El terror se ha apoderado del metro de Tokyo. Cada día se cobra una nueva víctima. Un psicópata asesina a sangre fría a gente inocente por diversión. Subaru, presencia el asesinato de una de las jovencitas y tiene que declarar. Es así como cococe a Mirei, una muchacha que tiene el poder de la Poscognición, es decir ve el pasado, aunque es incapaz de predecir el futuro. Mirei, sólo necesita estar en el lugar de los hechos, tocar algún objeto, y





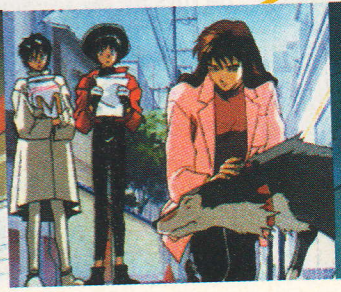


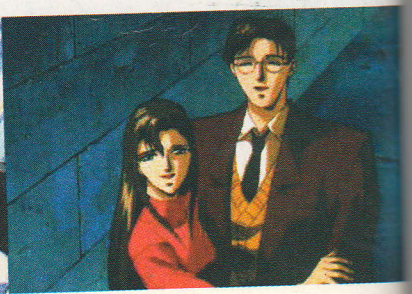
puede retroceder en el pasado hasta ver en este caso la cara del asesino. Mirei ayuda a la policía para desenmascarar este caso.
Mientras, Subaru, Hokuto y Seishirou conocen a un hombre, Maitaki, que se dedica a coleccionar trozos de edificios y que también tiene el poder de la poscognición.
La madre de Mirei, le dice que ha visto algo de su futuro y que se va a encontrar con alguien que conoció en el pasado, y que ahora va a ser algo muy bueno para ella. En ese momento, ella no acaba de comprender.
Las cosas se complican más, cuando una de las víctimas es la madre de Mirei. Aquí, ella decide ser el señuelo para capturar al asesino. En este momento, se entrecruzan los destinos de alguien, el pasado, el presente, el futuro, el amor, el odio, el poder, todo se mezcla dentro del metro de Tokyo, el asesino trata de matar a Mirei, Subaru de salvarla, Maitaki aparece por allí y es quien realmente la salva, dándose la mano y descubriendo ambos que se habían conocido cuando eran muy jóvenes y que habían prometido volverse a encontrar.
Al final, como de costumbre, el asesino tiene a Subaru desmayado a la borde de la muerte, cuando llega Seishirou y con sus pétalos de cerezo, acaba con él. Caso resuelto.

TOKYO BABYLON 1999

Es una película en imagen real que tiene lugar 5años después de que acabe Tokyo Babylon. Osea, casi en el universo de X, otra de sus series. Subaru tiene 21 años, ya no es el chico inocente que todo el mundo conoció, sigue trabajando como medium, y es enviado por su abuela a investigar el asesinato de otro medium a manos de un miembro del clan Sakurazukamori.
Kaneyama, el médium asesinado, había utilizado una serie de hechizos de magia negra, como el de las siete estrellas, dotando a siete chicas de un poder incalculable para destruir el mundo. Seishirou lo había matado por eso.
Mientras Subaru investiga el caso, se encuentra con Seishirou, y al verle, su odio se hace patente y se dispone a matarlo. Entonces aparece el espíritu de su hermana, Hokuto, que le dice que debe olvidarlo todo, y empezar una nueva vida o nunca será feliz. Subaru, hace caso a su hermana y deja en paz a Seishirou.

Mae Fernández

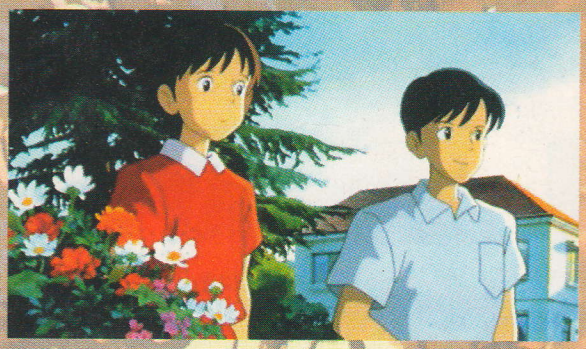




Mimi o Sumaseba

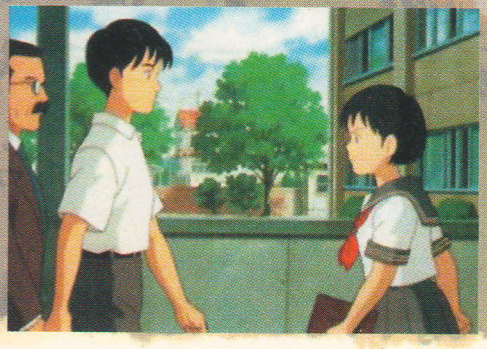
耳をすませば

Mimi o Sumaseba es quizás la película menos infantil que había hecho Miyazaki hasta el momento, y desde luego una de las mejores del Studio Ghibli. Es una historia cotidiana, familiar, pero en el fondo, con la misma magia que sus predecesoras. Aunque es la que menos tira de la fantasía para su argumento, no a olvida , mostrándola a través de la protagonista, a través de los libros que lee, de las cosas que imagina..., pero siempre formando parte de su vida.



La historia

Shizuku Tsukishima tiene catorce años , va a tercer grado en la High School de Mukouhara y tiene una afición poco común entre la gente de su edad: leer libros y más libros, especialmente de fantasía Shizuku vive en el barrio de Tama con sus padres y su hermana mayor. El señor Tsukishima trabaja en una biblioteca pública, es posible que de aquí haya sacado Shizuku su interés por los libros. Su madre es una mujer muy enérgica y recta que ahora que sus hijas han crecido, ha decidido ponerse a estudiar de nuevo por su propia cuenta. Y su hermana mayor se llama Shiho, tiene 19 años y va a la universidad, es buena en todo y además guapa.



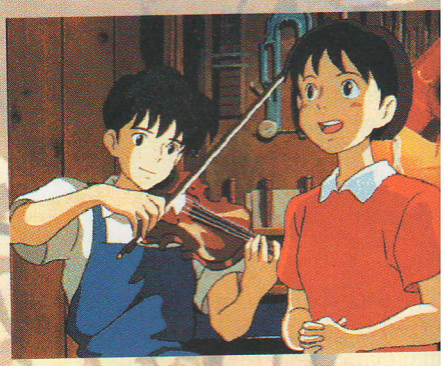
Shizuku tiene además varios amigos y amigas, entre ellos, está Yuko, su mejor amiga y confidente, ella entiende muy bien a Shizuku y trta de ayudarla y animarla en todo.
Bueno, y esta es nuestra protagonista alrededor de la cual gira toda la historia.

Shizuku lee un libro tras otro, y un día se da cuenta de que en la ficha de cada libro, la persona anterior a ella siempre es la misma, un tal Seiji Amasawa. Inconsciéntemente, ella empieza a interesarse por saber quién será esa persona e incluso deja volar su imaginación sobre cómo será.
Mientras, su amiga Yuko, ha quedado con ella en la escuela para hablarle de una cosa muy importante. A Yuko le gusta un chico compañero de clase, pero no se atreve a decir quién es. Al final, Shizuku descubre que es Sugimura, un muchacho que pertenece al club de baseball del colegio.
Es en esa cita donde Shizuku deja olvidado en el banco el libro que había sacado de la biblioteca y que contenía una hoja con una traducción que estaba haciendo al japonés de una canción americana: "Country Road". Al acordarse, Shizuku vuelve rápidamente a por él, pero cuando regresa se encuentra a un muchacho leyéndolo. Este, le devuelve el libro amablemente pero al irse se burla de la traducción de la canción, lo que enfada enormemente a Shizuku.
Al día siguiente, cuando Shizuku va en el tren a la biblioteca, se encuentra en el mismo, a un gato (en las pelis de

Miyazaki todo es posible), y éste se baja en la misma estación que ella, por lo que de repente, Shizuku decide seguirle como si su destino le fuera en ello y después de mucho andar, el animal la lleva hasta una tienda de antigüedades en un bonito barrio.
Esta pertenece al Señor Nishi Shirou, un amable anciano que la invita a pasar nada mas conocerla y le muestra varias de las antigüedades que tiene, pero Shizuku tiene su mayor interés en la figura de un gato vestido de caballero con los ojos verde esmeralda. El anciano le dice que ese gato se llama Barón y que lo adquirió hace mucho tiempo, antes de la segunda guerra mundial en Alemania.
Retomando el tema anterior, los siguientes encuentros con el muchacho que se burló de su canción no son nada alentadores en cuanto a una futura amistad y la cosa se complica más cuando Shizuku va a hablar con Sugimura a favor de su amiga y éste la confiesa que a quien quiere es a ella y no a Yuko.

Esto la deprime mucho, y caminando pensativa llega de nuevo a la tienda de antigüedades, pero está cerrada y sólo el gato del tren está en la puerta. Shizuku está triste y en vez de irse, se queda haciendo compañía al gato.
Y éste va a ser un momento decisivo en su vida, ya que vuelve a encontrarse con el muchacho del banco y resulta ser el nieto del señor Nishi. Además, su nombre es Seiji Amasawa, el chico que lee los mismos libros que ella, un muchacho de 15 años con una enorme fuerza de voluntad que se dedica en su tiempo libre a hacer violines. Por supuesto, toca el violín fantásticamente, y es precisamente en su pequeño taller donde tiene lugar uno de los momentos cumbres de la

película: El toca el violín y Shizuku cant "Country Road" en japonés, mientras llega el abuelo de Seiji con unos amigos y se unen al grupo con otros instrumentos. Aquello realmente es una escena emocionante que llega al fondo del corazón.
Más tarde, Seiji le cuenta a Shizuku su sueño, quiere ir a Italia, a Cremona y convertirse en un Luthier (fabricante de violines). Ella le admira por muchas cosas, entre ellas el hecho de que tenga tan claro lo que quiere hacer y no se ech atrás. A ella le gustaría escribir una novela, pero no tiene valor porque no es



segura de que pueda hacerlo bien.
El día anterior a la marcha de Seiji, los dos quedan y charlan amigablemente sobre el futuro y lo que van a hacer per aunque no se digan nada, algo ha surgi entre ellos, algo que se va a mantener c fuerza. Seiji la dice que va a estar dos meses de prueba y luego volverá unos días de vacaciones para volver a retom sus estudios allí, si es válido durante es dos primeros meses.
Ante las ganas de poder estar a la altur de Seiji a quién Shizuku considera muc

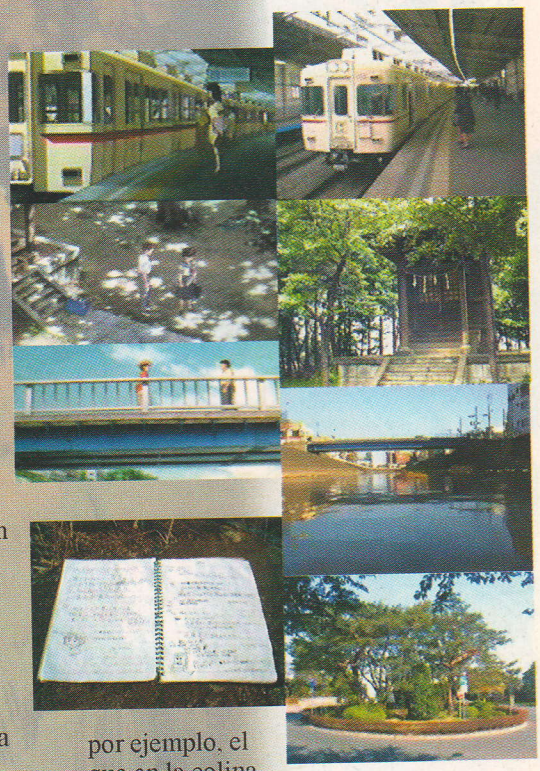
YOSHIFUMI KONDO (1950-1998)

Comenzó a trabajar en el mundo de la animación con tan sólo 18 años en 1968, participando poco después en Lupín III. En 1978 se unió a la Nippon Animation donde por primera vez trabajaría al lado del indiscutible maestro Hayao Miyazaki en "Conan, el chico del futuro". Desde entonces tuvo un futuro prometedor y no descansó en sus hazañas por el mundo del anime. En 1979 se encargó del diseño de personajes de "Ana de las Tejas Verdes" bajo la dirección de Isao Takahata, el otro gran maestro del Studio Ghibli. En 1980 participó en varios episodios de Tom Sawyer, poco después de lo cual pasó de la Nippon a Telecom Animation donde para empezar , volvería a trabajar con Miyazaki en los personajes de "Sherlock Holmes".
En 1986, decidió dejar todas las empresas y dedicarse a ser Freelance para tener más libertad en los dibujos. Así, con un prestigio ya adquirido, participa en algunos episodios de "Polianna" y diseña los personajes de la serie" Mujercitas".
En 1988, diseña los personajes de una de las grandes películas de Isao Takahata: "Hotaru no Haka" (La tumba de las luciérnagas), y en 1989 es el director de animación de otra de las grandes realizadas por Miyazaki: "Kiki's Delivery Service".
Será en al año 1991 cuando vuelve a Ghibli entrando por la puerta grande y participando en todas sus producciones una detrás de otra, Omoide Poroporo, Porco Rosso, y Pompoko.
Y en 1995 realiza su primera película: "Mimi o Sumaseba", trabajando también al lado de Miyazaki. Y estaba previsto que figurara entre los directores de Mononoke Hime, pero después de pasar un largo periodo de tiempo enfermo, lo rechazó. En este mismo año murió.

más maduro que ella, decide escribir un libro que tiene en mente hace tiempo y que se titulará: "Mimi o Sumaseba", para lo cual le pide al señor Nishi que le cuente la historia de Barón, la estatua del gato. A lo largo de todo el tiempo en el que Shizuku escribe la historia, van saliendo imágenes fantásticas de lo que ella va plasmando y por fin llega el día en el que la termina demostrando de sobra que tiene talento, pero que debe ir lentamente, tomándose su tiempo.
Poco después Seiji la hace una visita sorpresa a altas horas de la madrugada, y es aquí donde suben a la colina que hay en Tama a ver amanecer, y en esa colina, Seiji la pide que se case con el y ella acepta mientras la canción de Country Road en japonés suena de fondo.

Notas de interés

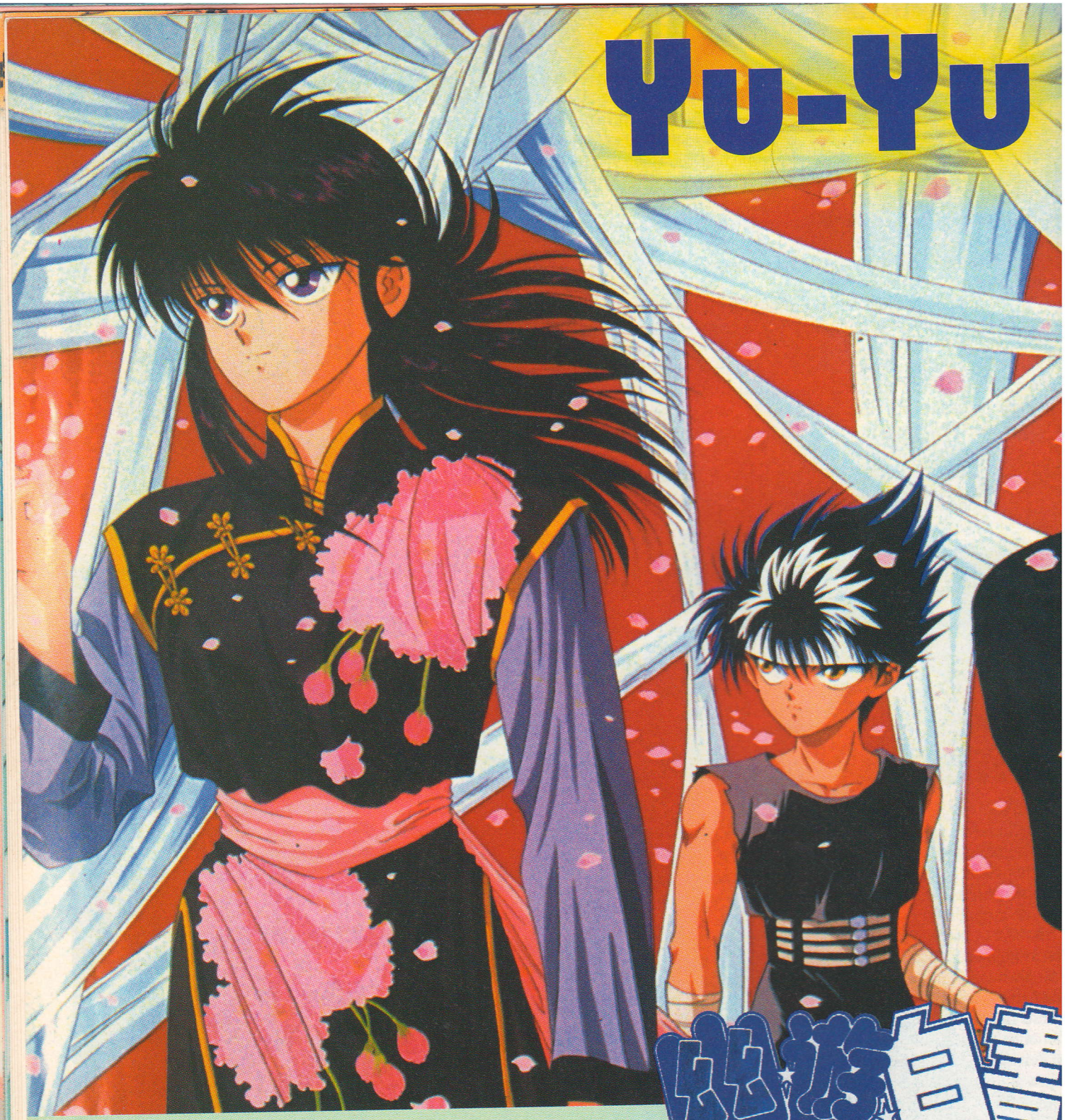
Mimi o Sumaseba fue dirigida por Yoshizumi Kondo y del guión se encargó Hayao Miyazaki, además de ser el productor ejecutivo y creador del Story-board.
Sólo aquellas escenas en las que Shizuku imagina la historia que va a escribir fueron dirigidas personalmente por él, y los fondos de dichas escenas, fueron hechos por un prestigioso artista del momento: Naohisa Inoue, el cual, después de esta participación, se ha visto influenciado en sus obras por Miyazaki.
La película tiene una importante relación con su éxito anterior Pompoko, ya que la ciudad donde vive Shizuku es la que se construye en lo alto del bosque de Tanukis en Pompoko. La escena de la ciudad en la que termina Pompoko, es con la que comienza Mimi o Sumaseba. En realidad, tiene más relaciones, pues por ejemplo, hay una escena en la que el anciano le muestra a Shizuku un reloj y le cuenta la historia del mismo. El reloj lleva en su esfera escrito el nombre de Porco Rosso como si este fuera el fabricante.
Otro dato a destacar, es la canción de "Country Road", al comienzo de la película cantada e inglés e interpretada por Olivia Newton John, quién fue un auténtico bombazo en los 70 en Japón.
Aparte, Mimi o Sumaseba se desarrolla en la ciudad de Tama, un barrio de Tokio, y los escenarios de la película son completamente reales, muchos de ellos incluso hoy día están igual, el puente, la calle por la que Shizuku va a casa, la calle por la que sube con el gato, la estación, incluso el tren en el que se sube es idéntico al que hay allí.
De hecho, Tama se hizo muy famosa a raíz de esa película que promovió a miles de fans a visitarla. Hoy día es igualmente visitada. Además , hay pequeños detalles absolutamente encantadores como son



por ejemplo, el que en la colina de la ciudad de Tama se puso en verano de 1997 un cuaderno que se llamó " Whisper note" en donde podías escribir lo que quisieras al subir a esa colina.(Se llama "Whisper note" porque Mimi o Sumaseba se la llamó también "Whisper of heart").
Gente de todas las edades ha escrito en el, y esperamos que hoy día, el cuaderno siga allí.
Ojalá alguno de los que leemos esto podamos firmar algún día en ese cuaderno.

Shintai

YU-YU



幽遊白書

Hará unos cinco años, corrió como la pólvora el rumor de que Antena 3 había comprado los derechos de emisión de una de las series que más furor había causado en Japón: **YÛ YÛ HAKUSHO** (Y.Y.H.). Por desgracia, mientras en otros países de América y Europa podían disfrutar de ella, aquí sólo fue eso, un rumor. Lo máximo que hemos podido disfrutar es una de las películas que derivaron de su éxito, y un manga posterior del mismo autor, que para el caso es como decir nada. Por supuesto, quien pudiera acudir a los salones del manga podía aumentar su interés con todo el merchandising que se exponía: cds., posters, barajas,... Pero sobre la animación, lo único que tenemos es una película, bastante bien realizada, del tipo "yo y mis amigos debemos salvar el mundo de un malo que quiere destruirlo". Y si sólo conoces eso de Y.Y.H., tal vez te asalten preguntas como: ¿Quiénes son estos tipos y de donde sacan los poderes?, ¿qué es el mundo astral y qué hace un niño gobernándolo?, ¿o es un enano?, ¿son todos humanos?, ¿de qué se conocen la favorita de muchos, ¿es que hay alg entre el pelirrojo y el bajito?. Espero que este artículo responda a vuestras dudas, y así conozcáis una d series más famosas de los últimos tiempos y que seguramente también a habría arrasado.

EL AUTOR

Su creador es YOSHIHIRO TOGA

Hakusho

conocido en nuestras latitudes por firmar el manga *Level E*. Nació el 27 de abril de 1966, y desde sus primeros trabajos se interesó por los temas de fantasía y seres sobrenaturales. Aunque tiene algunas obras anteriores (*Ôkami nante kowakunai*, *Tende shouwaru CUPID*), su obra maestra sigue siendo *Yû Yû Hakusho*. Sus siguientes creaciones, *Level E* (3 vol.) y *Hunter x Hunter* (8 vol.), no han logrado alcanzar la fama de su predecesora.
El 6 de enero de 1999 contrajo matrimonio con Naoko Takeuchi, autora de Sailormoon.

EL MANGA Y LA SERIE

Y.Y.H. comienza su andadura en 1991, en las páginas del Shônen Jump, prolongándose durante cuatro años. Se recopiló en 19 volúmenes editados por Shueisha Inc. Entre 1992 y 1995. Se dice que Togashi arrastraba serios problemas de salud y tuvo que ponerle punto y final. Lo cierto es que el autor estuvo largo tiempo retirado, y cuando volvió a dibujar no quiso continuar la serie sino empezar una bastante distinta.

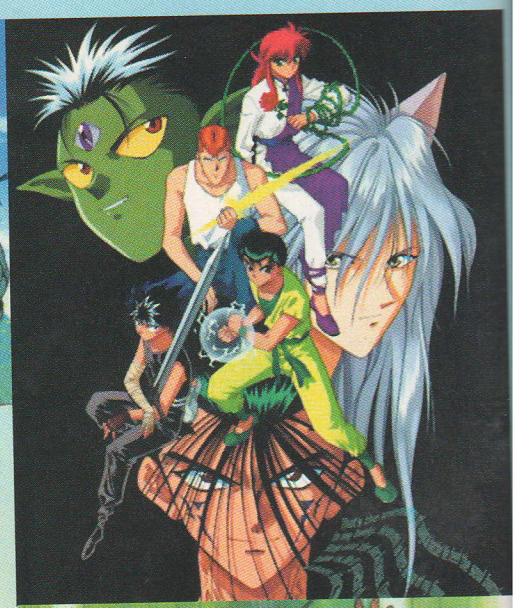
Su éxito fue tremendo, por lo que rápidamente se adaptó a la animación, resultando una serie de 112 episodios emitida por los mismos años. El dibujo se encargó al conocido Studio Pierrot, y el argumento se ciñe bastante al manga, aunque las luchas se alargan más. Al verla, es imposible no recordar otras series emblemáticas como *Dragon Ball* o *Ranma ½*, de cuya autora Togashi se confiesa ferviente admirador.
Humor, combates, héroes, seres tan poderosos como dioses, aventuras y una pizca de amor se dan cita en esta serie de singular fantasía.

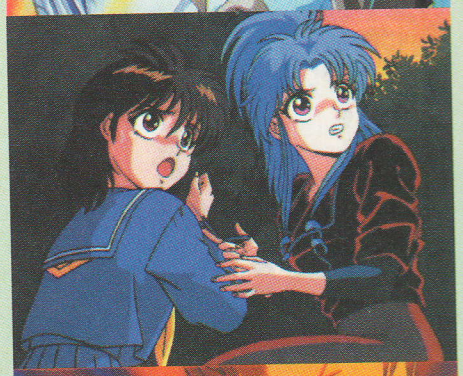
EL MUNDO DE YÛ YÛ HAKUSHO

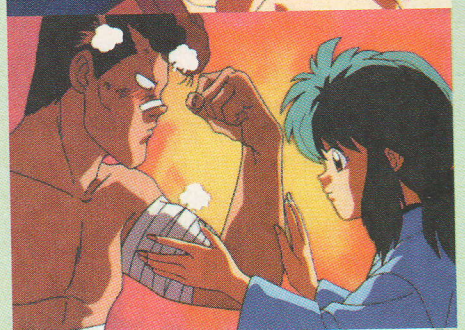
Está inspirado en las leyendas y mitos chinos y japoneses. El mundo en que vivimos nosotros los hombres es el **NingenKai**; y como es habitual, desconocemos los que nos rodean. Por encima tenemos el **ReiKai** o Mundo Espiritual, que es donde van las almas de los hombres cuado mueren para ser juzgados. Su rey es Enma-Daioh, que en la mitología japonesa es el dios de los muertos.
Luego está el **MaKai** o Mundo de los Demonios, habitado precisamente por estos y por monstruos, sean buenos o malos. Está regido por un triunvirato de guerreros: Raizen, Youmi y Mukuro.
Por último tenemos el **MeiKai**, es el Infierno o Hades. Fue destruido por Enma para evitar que su rey invadiera otros mundos. Sólo aparece en la película que conocemos.

ARGUMENTO

Yuusuke, un adolescente con fama de delincuente juvenil, muere atropellado por un coche al salvar la vida de un niño. Su espíritu se encuentra con **Botan**, la encargada de llevar las almas al ReiKai. Allí conoce a **Koenma**, el príncipe de este mundo, y que se ocupa de todos los asuntos en ausencia de su padre. Como la muerte del muchacho ha sido totalmente inesperada, Koenma le ofrece la posibilidad de revivir si demuestra que puede hacer cosas buenas en la Tierra (su vida no ha sido muy ejemplar que digamos). Acompañado de Botan y un extraño huevo dorado que contiene su destino, Yuusuke ayuda a varias personas y demuestra tener un buen corazón. Y así, el chico revive, para alegría de su madre, su amiga **Keiko** y pocos más.
Koema ha quedado impresionado con sus esfuerzos, y le ofrece trabajar para él como "detective" del ReiKai, cuidando de que haya paz y orden en los mundos.
En su nueva labor, Botan se convierte en







su ayudante y consejera.

Su primer trabajo consiste en recuperar tres tesoros mágicos que han sido robados por tres youkai o demonios. Yuusuke se enfrenta primero a Gouki, al que le encanta devorar almas infantiles. Después conoce a **Kurama**, que aunque ladrón, lo es por una buena causa: ha robado un espejo que puede cumplir cualquier deseo a cambio de una vida, y él quiere ofrecer la suya para que su madre enferma se recupere. Yuusuke decide ayudarle a conseguirlo sin tener que perder la vida en el intento, y Kurama, agradecido, le devuelve la ayuda para vencer al tercer ladrón, **Hiei**. Éste y Kurama, para expiar su falta, son obligados a colaborar con Yuusuke en su trabajo, y terminarán haciéndose muy amigos. El cuarteto se conforma cuando un compañero de escuela de Yuusuke y antiguo rival decide unirse a ellos: **Kuwabara**.

Después de recibir entrenamiento en la técnica Rei-kou-hadou-ken por parte de la maestra **Genkai**, Yuusuke está preparado para hacer frente a los distintos casos que se suceden. A partir de este momento, asistimos a varias sagas en las que nuestros protagonistas deben enfrentarse a una serie de enemigos que amenazan la paz de algún mundo. Puede que el esquema sea un poco repetitivo, pero hay que contar con la evolución de los personajes, el pasado que se va desvelando, el carisma de algunos rivales,...

En primer lugar se enfrentan a los Cuatro Demonios Sagrados **Suzaku**, Genbu, Byako y Seiryuu, que amenazan con destruir la humanidad con una plaga de insectos. Suzaku es el jefe, un muchacho rubio y de aspecto afeminado que maneja la electricidad. Superada esta prueba, son enviados a rescatar a una joven que ha sido secuestrada por un comerciante, ya que ella puede llorar perlas blancas. La chica en cuestión se llama **Yukina**, y resulta ser la hermana de Hiei. Durante esta aventura conocen a dos de sus más peligrosos rivales: los hermanos **Otouto** y **Ani Toguro**, que los invitan (so pena de muerte) a participar en el Ankoku Bujuutsukai Rokuyuukei (Torneo de las Oscuras Artes Marciales). Despues de superar este difícil desafío, nuestros héroes se encuentran con los otros enemigos fuertes de la historia, el grupo de **Sensui Shinobu**. Este personaj pretende abrir un portal dimensional ent el Ningenkai y el MaKai para invadir la Tierra y acabar con los hombres por malvados.

La última parte de la serie y el manga se centra en el torneo que Yuusuke convoc en el MaKai, a la muerte de **Raizen**, par decidirse quién lo gobernará, teniendo e cuenta que cualquier youkai puede presentarse como candidato. En esta par aparecen personajes del pasado de Kurama y Hiei y se descubre quién es e verdad Yuusuke.

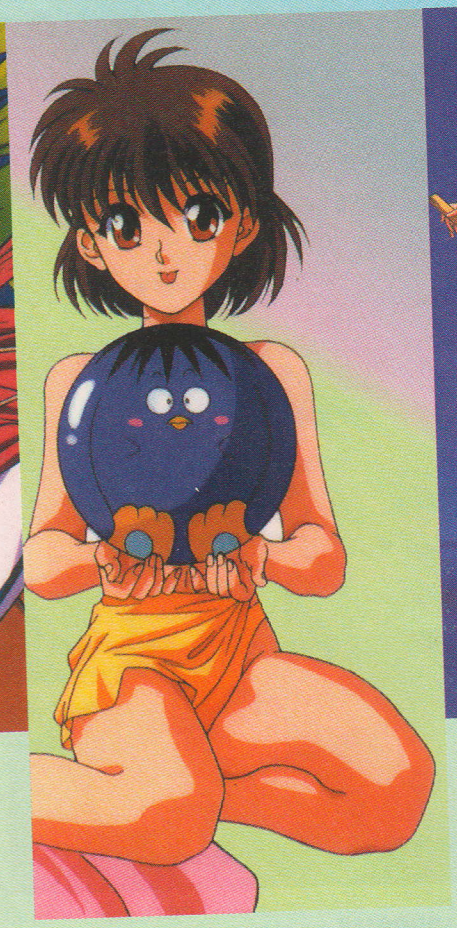
Bueno, como no puedo contar la serie a pie de la letra, aquí tenéis una descripci de los personajes principales y con cier importancia en la historia, desvelando algunos secretos.

YUUSUKE URAMESHI: el protagonis un muchacho de 14 años con fama de

gamberro y camorrista, algo irreflexivo y bastante holgazán, pero con un gran corazón y valentía. Sus principales técnicas de combate son el "rei-gun" y el "rei-kou-hadou-ken", basadas en la proyección de la energía espiritual o reiki acumulada. Está enamorado de Keiko, aunque le cuesta admitirlo. Le acompaña constantemente un extraño pájaro bastante gordo de nombre Puu, salido del huevo dorado que Koenma le entrega, y que de alguna forma es una parte del muchacho. En principio, es humano, pero en la última parte de la serie descubrimos que sangre youkai corre por sus venas, ya que es hijo de Raizen. Yuusuke marcha al Makai a conocer a su padre y decide organizar un torneo para que todos los guerreros youkai se enfrenten de una manera "deportiva".Como demonio, puede transformarse en un ser aún más poderoso, con el pelo largo y las marcas de youkai por todo el cuerpo. Entonces se le llama Toushin Yuusuke.

KAZUMA KUWABARA: también con 14 años, es compañero de escuela de Yuusuke y es aún más torpe que él en los estudios. Le encanta pelearse, y constantemente reta a Yuusuke, aunque nunca gana. Cuando Yuusuke revive, se convierte en su amigo más cercano. Este alto y poco agraciado muchacho es el elemento cómico del grupo y el de menor poder, compensado por su tesón y esfuerzo. Es capaz de utilizar su reiki como arma bajo la forma de una espada de luz. Es muy leal con sus amigos, le encantan los gatos, especialmente su gatita Eikichi, y está locamente enamorado de Yukina.

KURAMA: es el personaje más popular y con más seguidoras de la serie, así que le dedicamos un poquito más de espacio. Su nombre humano es Suiichi Minamino. Es un estudiante de 15 años, el mejor de su clase, y destaca por su aspecto afeminado, su larga melena pelirroja y sus hermosos ojos verdes. Es el cerebro del grupo, un muchacho dulce y amable, comprensivo, reflexivo, paciente, astuto; el único que suele darse cuenta de las estratagemas del enemigo. Le encantan las plantas, que puede transformar a voluntad en cualquier arma, si bien su predilecta es el látigo-rosa, nacido de un tallo de rosa. Este muchacho ejemplar no siempre fue así. En realidad es un youkai de más de 400 años, un demonio o espíritu zorro famoso en el MaKai como ladrón y asesino despiadado y cruel. Una vez fue herido mortalmente y para salvarse abandonó su cuerpo y se reencarnó en el bebé que llevaba en su seno una mujer humana. Shiori lo crió con mucho cariño y él descubrió la bondad y el amor, llegando a renunciar a su turbulento pasado. Cuando se enfada, puede adoptar la forma de espíritu zorro (alto, pelo plateado, orejas y cola de zorro) o incluso aparecer como un gran zorro de nueve colas. Entonces no sólo aumenta su poder y velocidad, su personalidad cambia y se vuelve agresivo e implacable. Aunque se lleva bien con todos, siente especial amistad por Hiei, lo que ha hecho a mucha gente decir que hay algo más. Miradas y palabras a lo largo de la historia parecen indicarlo, es más, el autor ni confirma ni desmiente en ningún momento. Sin embargo, de acuerdo con la historia corta "Two Shots" que se incluye en el volúmen 7 del manga, y que cuenta como se conocieron los dos, un año antes de encontrar a Yuusuke, Kurama aparece con novia. Sí, Maya, una compañera de clase que puede leer el pensamiento, está enamorada de



él. Pero por culpa del pasado de Kurama terminarán separados (el no quiere que la hagan daño para vengarse de él), al mismo tiempo que conoce a Hiei.

HIEI: otro de los personajes con más carisma y más fans. Este pequeño youkai , cuyo nombre proviene del monte Hiei de Japón, va siempre vestido de negro, y es escaso en talla y en palabras. Es reservado, cínico, frío, se niega a mostrar cualquier sentimiento y actúa como si nada le importara. Es el más rápido en combate y cuenta con tres armas fundamentales: una katana que puede cortar cualquier cosa, un Jagan o tercer ojo en la frente que le permite encontrar lo que sea por muy lejos que se halle, y un tatuaje de un dragón negro en el brazo derecho, indicativo de que domina la técnica "En-satsu-koiu-ryu-ha", una técnica devastadora y asombrosa que sólo él controla. Además, puede transformarse en un monstruo, como Yuusuke; su piel se vuelve verde y se abren ojos diabólicos por todo su cuerpo. Recibe entonces el nombre de Jaganeshi. Aunque siempre reconoce no tener amigos, aprecia mucho a todo el grupo, especialmente a Kurama. Pero lo más importante en su vida es Yukina, su hermana gemela. Hiei es un demonio de fuego como su padre, pero su madre Hina era una youkai de hielo, y en su aldea se consideraba de mala suerte engendrar un varón. Al nacer Yukina y Hiei, que además es de otra raza, las mujeres del lugar deciden castigar a Hina y matar al pequeño, pero la mejor amiga de su madre lo abandona en el río y le entrega una de las dos perlas blancas que su madre lloró cuando nacieron. Hiei fue adoptado por unos ladrones, y creció como tal, lleno de rencor y de odio. En una pelea con un demonio perdió la perla, y decidió implantarse un tercer ojo para encontrarla, bueno, más bien para encontrar a su familia. Cuando lo consigue, resulta que su madre murió y Yukina se marchó a buscarlo. Pero cuando por fín él la encuentra, no se atreve a decirle quién es, tal vez por temor a que ella lo rechace, ya que ha vivido como asesino y ladrón despiadado.

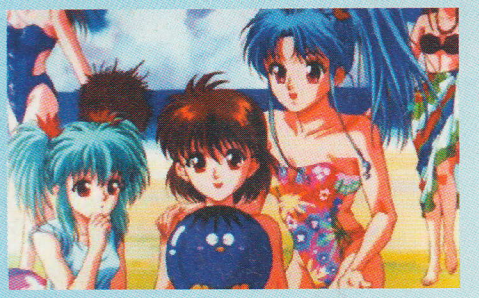
KEIKO YUKIMURA: es amiga de la infancia de Yuusuke, y ahora su compañera de clase. Chica seria y responsable, la única que le hace no saltarse las clases (no siempre lo consigue), sabe que es un gran chico y lo apoya y ayuda incondicionalmente. Está enamorada de él. Cuando Yuusuke se va al Makai le promete volver en tres años, y ella espera con paciencia y fe.

BOTAN: su nombre significa peonía. Es la encargada de llevar las almas al Reikai para ser juzgadas, por lo que a veces es llamada "diosa de la muerte". No tiene poderes, pero puede volar sobre una especie de remo, como las brujas de cuento. Aunque es alegre y divertida, se toma muy en serio su trabajo, y es muy leal a sus amigos y a su maestro Koenma.

KOENMA: es el hijo de Enma y el príncipe del ReiKai; su nombre significa Enma junior (ko-), que es precisamente lo que lleva escrito en la frente. Aunque tiene muchos años, en su mundo aparece como un niño pequeño que acaba de aprender a andar, chupete incluido. Cuando baja al NingenKai, se presenta como un guapo joven (tal vez para infundir más respeto) que aún lleva chupete. Esto es así porque el chupete en cuestión es un catalizador de reiki. Son escasos los momentos que no lo lleva, pero se agradecen.

GENKAI: es la maestra del Rei-kou-hadou-ken, una mujer de más de 50 años que vive en un templo. Aunque es humana solamente, es una increible

luchadora. Hace cincuenta años ganó el Torneo Ankoku Bujuutsukai Rokuyuukei junto a su compañero Otouto Toguro. Por entonces era una preciosa muchacha de cabellos rosados, y no se sabe qué sentimientos tenía exactamente hacia



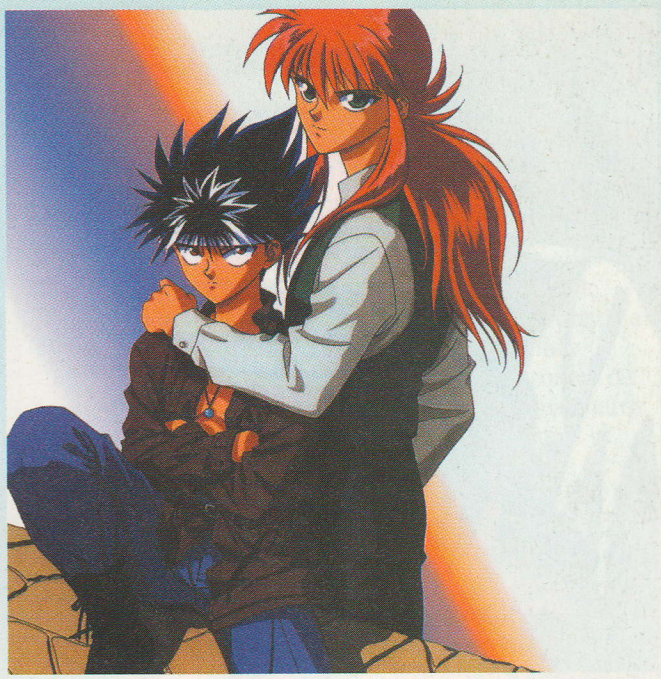
Otouto.

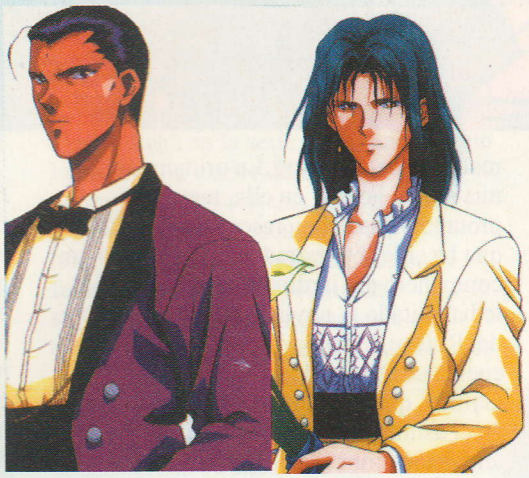
YUKINA: hermana gemela de Hiei, es una youkai de hielo y nieve (su nombre tal vez derive de la mujer de las nieves japonesa "Yuki-onna"). Como tal, tiene la capacidad de llorar perlas blancas. A la muerte de su padre busca incansablemente a su hermano en el NingenKai, aunque no sabe ni su aspecto ni su nombre. Aprecia profundamente a Hiei y tiene un gran cariño por Kuwabara, si bien no comparte su misma pasión amorosa. Es una muchacha bonita, dulce, amable y buena, que ayuda a Genkai en su templo.

OTOUTO Y ANI TOGURO: estos dos hermanos son dos luchadores humanos pero que por sus ansias de poder vendieron su alma al mal y se convirtieron en monstruos. Otouto es el mayor, alto, de pelo negro y piel morena, muy musculoso y grande, lleva unas gafas de sol alargadas. Era un buen muchacho y se llevaba genial con Genkai, pero en el transcurso del torneo, uno de los competidores era un monstruo que mató a casi todos sus amigos, y Otouto trabajó muy duro junto a Genkai para ser muy fuertes y derrotarlo. Cuando lo consiguió, estaba ya obsesionado con la fuerza, y rompió su amistad con la muchacha para buscar la manera de ser el más fuerte.

Ani, el menor, es pálido de piel y tiene el pelo largo y verdoso. Es delgado y mucho más bajito. Es inmortal, ya que aunque su cuerpo sea destruido, su alma puede entrar en otro cualquiera y dominar su mente.

SENSUI E ITSUKI: Sensui Shinobu parece un joven alto y delgado, de pelo negro muy corto y piel oscura, con un lunar en la frente como si fuera hindú. Es sólo una de las siete personalidades del





verdadero Sensui, que puede controlar la Luz espiritual, por lo que muchos eran los que querían dominarlo. Es por eso que Koenma le propuso ser "detective" del ReiKai, protegiendo a los humanos. Pero un día encontró una cinta donde se veía a hombres torturando y matando a demonios y cambió de opinión. Pasados diez años aparece con la idea de comunicar el MaKai con el NingenKai y destruir la humanidad. Sin embargo, en el fondo lo que desea es encontrar un demonio tan poderoso que lo mate, y que su alma nunca pueda ser juzgada. Su principal colaborador es Itsuki, un youkai guapo, delgado, de piel pálida y pelo verde, que se unió a Sensui cuando trabajaba para Koenma después de que le perdonara la vida. Tiene el poder de abrir agujeros dimensionales.

LOS SEÑORES DEL MAKAI: primero tenemos a Raizen, un guerrero fuerte y bien parecido, de larga melena rubia, que

es el padre de Yuusuke. Es un youkai devorador de hombres, hasta que un día, malherido, es acogido y cuidado por una mujer que no demuestra ningún temor. El se queda una noche con ella (así nacerá Yuusuke), y decide no volver a comer hombres, por lo que morirá irremisiblemente. Yuusuke se convierte en su sucesor, y es cuando convoca el torneo.

Luego tenemos a Mukuro, una luchadora que ha sido educada como un chico, encerrada en una torre y maltratada a menudo. La mitad de su rostro es hermoso y la otra mitad está oculta. Lleva unos grilletes que no puede quitarse por mucho que lo intente, para así no olvidar su pasado. Ante el próximo fallecimiento de Raizen, ella llama a Hiei para

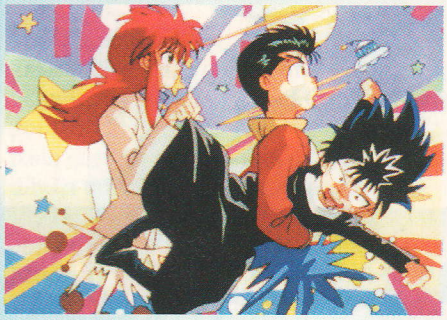
convertirlo en su mano derecha.
El último es Youmi, un antiguo compañero de Kurama que fue atacado por un monstruo (enviado por el propio Kurama para matarlo), y aunque logró sobrevivir se quedó ciego. Ahora es un guerrero poderoso, que ha desarrollado muchas orejas para poder "ver" a través del sonido. Tiene un hijo, Shura, de 10 años, al que adora. El obliga a Kurama a ponerse a su servicio, bajo la amenaza de vengarse por lo que le hizo.

MÁS SOBRE YU YU HAKUSHO

El éxito del manga y la serie llevó a realizar dos películas. La primera dura una media hora, y en ella, nuestros protagonistas deben rescatar a Koenma, que ha sido secuestrado por Koashûra, un compañero del jardín de infancia al que le ha quitado la novia el pequeño príncipe del ReiKai. Para llevar a cabo sus planes cuenta con la ayuda de su "mascota", Garuda, que guarda sus propios intereses en el asunto. Es como un capítulo de televisión, entretenido y con los habituales golpes de humor (especialmente la causa del secuestro).

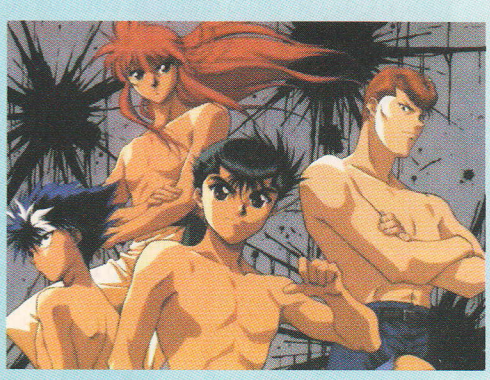
La segundan película es más eso, una película, y salió a la venta en 1994. Se titula *Meikai Shito Hen: Hono no Kizuna*. De la animación también se ocupa el Studio Pierrot, y aunque está bastante bien, muchos dicen que los protagonistas parecen más críos, especialmente Kurama. En esta ocasión los héroes deben enfrentarse a Yakumo, rey de Hades (MeiKai). Este rey luchó contra Enma para dominar el resto de los mundos, y fue derrotado y su reino destruido. Enma lo envió junto a sus sirvientes a una dimensión paralela, pero las maldades de los hombres les dan la suficiente fuerza para volver a la carga. Yakumo pretende reconstruir el MeiKai

en el Mundo de los Humanos, y para su plan llama a las Tres Bestias del Infierno: Majari, afeminado y de pelo azul, que copia los ataques de sus oponentes como



si fuese un espejo; Raigo, que tiene un tercer ojo como Hiei y despierta la naturaleza malvada que habita en cualquier ser; y Kaiki, que puede adoptar cualquier forma. Es interesante, porque adopta el aspecto de Kuronue, el único compañero de robos que se conoce de Kurama, un youkai cuervo de pelo, traje y sombrero negro. No me extiendo más porque es la película que llegó a España y espero que muchos la hayáis visto.

Además, existen también una serie de videos musicales recopilados en dos cintas, que incluyen el opening y el ending y canciones que presentan escenas de cada personaje en los dos torneos más importantes de la serie. A esto se suman una colección de fotos, gags, escenas no vistas nunca en la serie y el manga, como la boda de la madre de Kurama, entrevistas a los seiyuus,...Al final del segundo video hay cuatro cortos animados con historias absurdas que fueron escritos por el seiyuu de Kuwabara. En estos videos no sólo disfrutas de las imágenes sino también de las estupendas canciones, que por supuesto, siempre se tienen en los cds. La banda sonora es bastante maja, a veces recuerda en su música a Dragon Ball.



EL FINAL

Si os pica la curiosidad tanto como a mí para saber qué final dibujó Togashi a Yû Yû Hakusho, aquí lo tenéis: durante el último torneo, Hiei se enfrenta a Mukuro, y aunque pierde, logra romper sus grilletes y liberarla de su pasado. Kurama tampoco logra ganar, pero decide olvidar su pasado y vivir siempre como un humano normal, por lo que Youmi le perdona y le deja libre. Yuusuke pierde el penúltimo combate contra Youmi y desaparece. Al final, vence un amigo de Raizen amante de la paz. Kurama vuelve con su madre, termina el instituto y se pone a trabajar en el negocio de su padrastro. Kuwabara estudia mucho, entra en la universidad, y se convierte en el mejor amigo de Kurama. Hiei se queda como mano derecha de Mukuro para vigilar que ningún humano entre en el MaKai, y le promete a su hermana que si alguna vez encuentra a su hermano se lo llevará. Yukina le da su perla a Hiei y se queda con Genkai en su templo, y algún tiempo después, termina viviendo en casa de Kuwabara. Keiko va a la universidad y se hace profesora. Al cabo de tres años, Genkai los convoca a todos y de repente aparece Yuusuke, cumpliendo la promesa que le hizo a Keiko. Y en el futuro habrá boda, o eso dicen.

Maryam

ふたり

FU

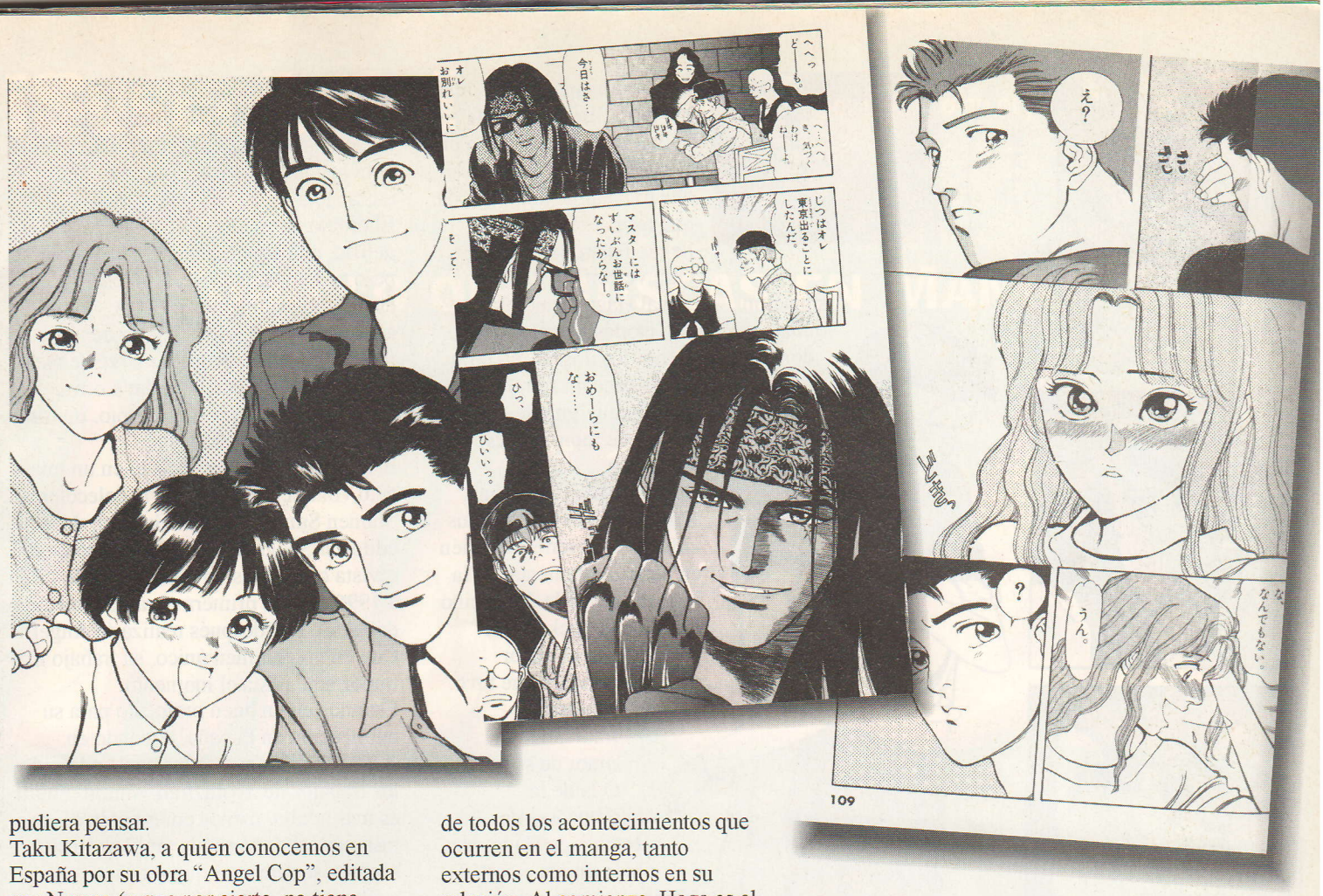
TA

RI

"Pase lo que pase, siempre estaremos...JUNTOS"

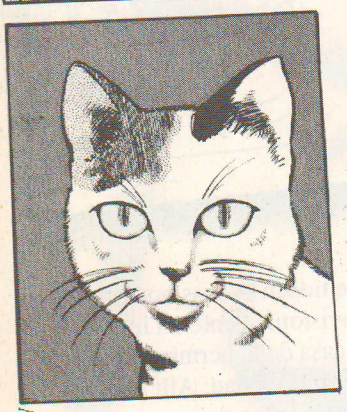
Futari es una palabra japonesa que significa "juntos", "ambos", "los dos". Por lo que cualquiera que conozca este significado se puede hacer una idea sobre lo que trata este manga con solo leer su título. Y es cierto. Futari es un manga romántico, que en principio es un shonen para jovenes avanzadillos (17-18 años). Aunque ya sabes que esa frontera sobre si algo es para chicos o chicas no está nada definida... Pero es que Futari es además uno de esos mangas que atesoras en tu biblioteca y que encabeza tus colecciones por su valor, un valor que realmente sólo posee para ti, por las cosas que te ha hecho sentir, por el espíritu que le embarga, por los sentimientos que te ha transmitido a ti, sólo a ti. En ese momento se convierte en eso, un pequeño tesoro que te estremece con sólo volver a acercarte a sus páginas. Quizás os parezca exagerado, pero seguramente más de alguno, sobre todo los aficionados al mundo del manga y el anime, poseemos algún título o colección que nos transmiten toda esta serie de sentimientos.

Futari es, en su origen, un culebrón. Sí, no te extrañes. Lo que aquí llamamos culebrón juvenil, y que ahora está en pleno apogeo en España con series como "Al salir de clase" o "Compañeros", en Japón se conoce como Young TV-Drama. Y Futari surgió como eso, una película para TV de ese estilo donde se contaba la vida de dos chicos adolescentes, que posteriormente se convirtió en una serie para televisión. Y si la película ya tuvo éxito cuando se emitió por la NHK, más todavía tuvo su homónima en las entregas semanales. Si nos remontamos más atrás todavía, Futari es original de Jirou Akagawa, uno de los novelistas más aclamados de todo Japón. Por lo tanto, y como vemos, la historia tiene bastante más cache del que en un principio se



pudiera pensar.
Taku Kitazawa, a quien conocemos en España por su obra "Angel Cop", editada por Norma (y que por cierto, no tiene nada que ver con esta), es el autor que dibuja la versión manga, consiguiendo una de las opciones más coherentes y conseguidas de todas las versiones de la historia.
Una historia que se centra en dos chicos, Aiko y Haga, dos chicos universitarios de provincias que van a ser la centralización de todos los acontecimientos que ocurren en el manga, tanto externos como internos en su relación. Al comienzo, Haga es el típico chico "majo" protagonista de manga que, si bien no está enamorado de Aiko, le cae bastante bien. Por ello, cuando Aiko se marcha a Tokyo tras su profesor de medicina, del cual está enamorado, no duda en ir detrás de ella tras la petición de sus padres para que la traiga a casa sana y salva. Sin embargo, cuando llega comprueba que Aiko ha sufrido un gran desengaño amoroso y le sirve de apoyo en un momento tan difícil. Cuando la aconseja que vuelva a su pueblo con él, ella se niega. Sus padres no son precisamente un delirio de paternalismo y, bueno, ella ha tomado una decisión, y la piensa llevar adelante. Haga no está dispuesto a separarse de Aiko, por lo que se queda con ella. Pero la situación es dura, muy dura: dos jóvenes universitarios sólos en una gran ciudad como Tokyo, sin trabajo, sin lugar donde vivir... Empiezan a buscar alojamiento, pero nadie quiere acoger a una pareja de chicos jóvenes (por que la mayoría piensa que no quieren un lugar donde precisamente dormir). Así que al final se ven forzados a ir a un Love Hotel, uno de esos establecimientos tan típicos en Japón creados para que las parejas puedan tener relaciones. La situación se vuelve un poco tensa, pero Haga es un buen chico.

Al día siguiente tienen buenas noticias. Encuentran provisionalmente un lugar donde vivir en casa de la hermana de Haga, que vive en la ciudad. Allí podrán esperar hasta que puedan encontrar un



trabajo y mantenerse por sí mismos. Sin embargo la hermana da el chivatazo en el pueblo, y los dos tienen que escapar de allí antes de que los padres de Aiko lleguen para llevarsela...

Otra vez en esa dura situación... Al final Haga encuentra trabajo, y un muy modesto apartamento donde podrán vivir los dos. Y mientras tanto, entre ellos nace un sentimiento grande, muy grande, aunque de momento es silencioso.

Otros personajes se van añadiendo a la trama, y sus vidas se convierten también en parte fundamental de la historia, como la del vecino cantante de rock que se convierte en el mejor amigo de Haga y que tuvo una separación traumática del amor de su vida. O la de la compañera de trabajo de Haga, una chica tímida y callada que no puede evitar enamorarse de su compañero...

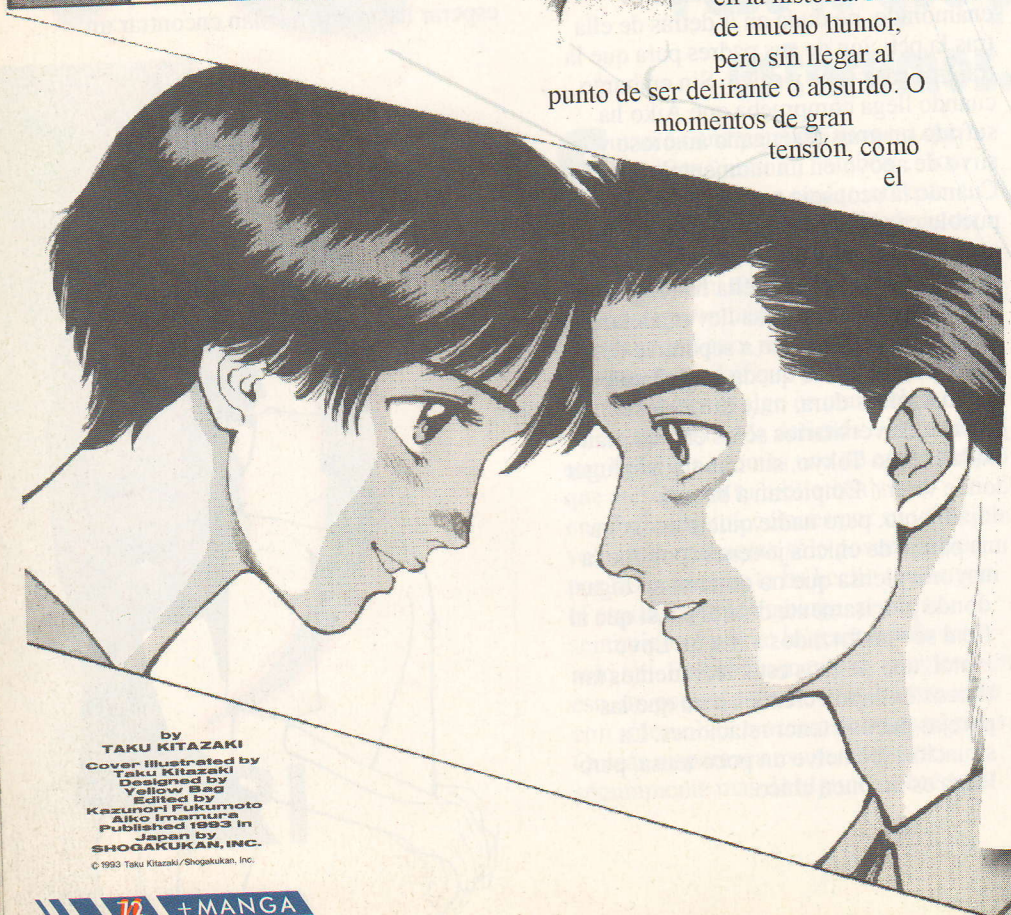
Además, encontramos momentos de todo tipo en la historia. Momentos de mucho humor, pero sin llegar al punto de ser delirante o absurdo. O momentos de gran tensión, como el ataque de un psicópata que está obsesionado con Aiko. Todos estas características hacen de Futari un manga convincente, realista, y sobre todo, entrañable.

El dibujo para mí es bueno. No es un delírio, evidentemente, ni lo mejor visto, pero es muy agradable, muy efectivo, y en algunos momentos de gran sensibilidad. No voy a hablar de reminiscencias, porque no sirve de nada. Es cierto que puede recordar a otros autores, pero tiene estilo propio, un estilo que me gusta mucho.

Este manga se ha recopilado en un total de 6 volúmenes dentro de la colección Shonen Sunday Comics Special, de la editorial Shogagukan. Se serializó en la revista con el mismo nombre desde 1993 a 1996, y es la primera obra de gran éxito del autor, que después realizaría Angel Cop en un volumen único, su trabajo más importante hasta el momento.

Estamos en un buen momento para su publicación en España, teniendo en cuenta el éxito que está alcanzando todos los trabajos de Yoshizumi Wataru. Futari es más adulta, menos enrevesada e insegura, abarca más la problemática social y sentimental que rodea a cualquier joven moderno de 17 o 18 años. Y por ello, creo que sería un éxito seguro. ¿No crees?

Rafa Gallardo



by
TAKU KITAZAKI
Cover Illustrated by
Taku Kitazaki
Designed by
Yellow Bag
Edited by
Kazunori Fukumoto
Aiko Imamura
Published 1993 in
Japan by
SHOGAKUKAN, INC.
© 1993 Taku Kitazaki / Shogakukan, Inc.

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 ☎

Todo lo que buscas en Manga

Más Manga

☑ Sí, deseo suscribirme a Más Manga durante un año a partir del Nº..... por el precio de 3.600 ptas, ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS... ....
....

DIRECCIÓN ....
....

CIUDAD .... C.P. .. ..
PROVINCIA ....

EDAD .. .. TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.600 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ... .

Titular de la tarjeta ....

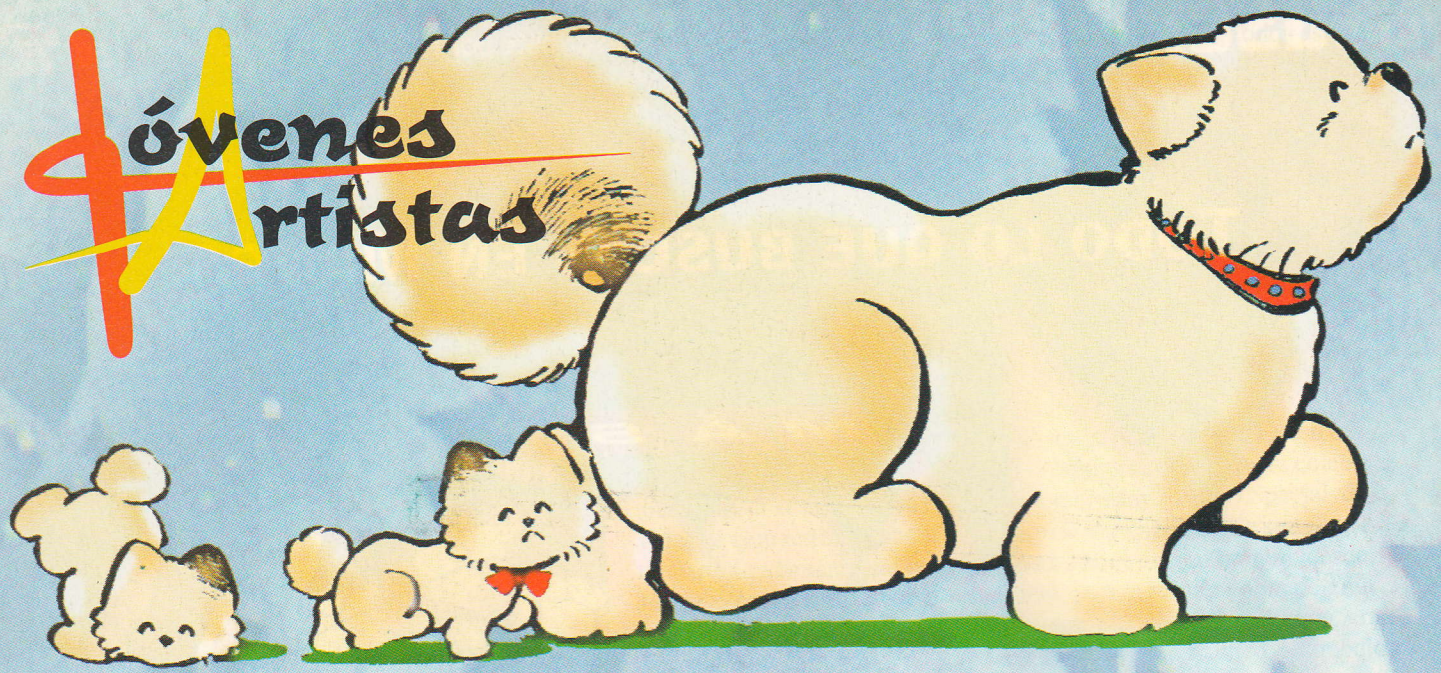
Firma:

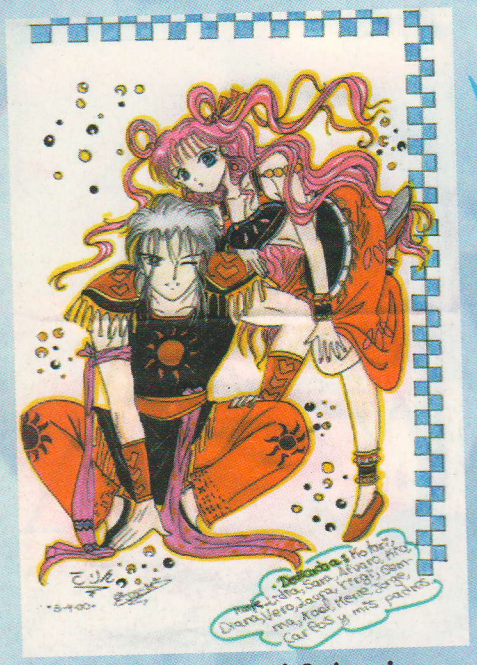
Incluye

CD ROM + REGALO ESPECIAL

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

Jóvenes Artistas





Korin Aoi Ookami
Parla (Madrid)

Sabrina
Badalona

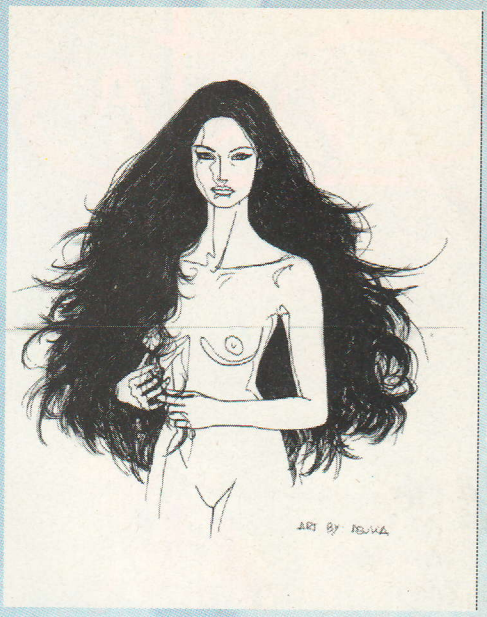
Kio Manjimaru
Segovia

Teresa Romero
Martínez
Barcelona

Beatsuritsu
Barcelona

Beatriz Sánchez Rodríguez
Badalona (Barcelona)

Consuelo Moreno Argandoña
Albacete

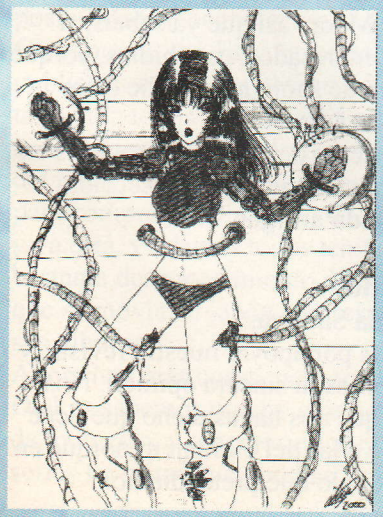


Asuka
Badalona

Claudia López Sancho
Málaga

Miriam Pallés Vila
Badalona (Barcelona)

Mª Antonia Ayguadé
Barcelona



Lucía Sánchez Donato
Valencia

Carla
Castell de Fells (Barcelona)

Cartas

POR CAT'S EYES

Y ya estamos en nuestro segundo correo, más contentos que unas castañuelas, con avalanchas de cartas, que la verdad, nunca imagine que serían tantas, así que paciencia si escribisteis hace tiempo, porque de verdad que son un mogollón.
Bueno, y me dejo de parrafadas y voy a lo que voy:

Juán Manuel Moreno Fiori (GRANADA)

Un amigo que compró nuestra revista por casualidad y que flipó en colores según dice literalmente. Me encanta cuando la gente me da ese tipo de opiniones. gracias de verdad.
Nos pregunta por la banda sonora de la familia crece pues no la encuentra. Pués bién, son varios los cds de Marmalade Boy, por lo que para empezar yo te recomendaría uno de vocales y otro de BGM que supongo que te gustara. Ambos han salido en catálogo del listado de Cds taiwaneses, es decir los de Sm y todos los que les siguen por lo que es más fácil que los consigas por ahí que no los originales japoneses, y desde luego, aquí en España, también más barato. El resultado es el mismo.
En cuanto a donde, si en Granada no las encuentras deberías pedirla por correo a alguna tienda de Madrid o de Barcelona, como Chunichi Comics por ejemplo que fueron los primeros en sacar uno de los vocales y seguro que lo tienen a mano para poder enviártelo contra reembolso.
Espero haberte sido de algo de ayuda, lo mismo incluso hay suerte y mientras lees este correo ya lo has conseguido.

Maria Rosa Zapata Ivorra (ALICANTE)

Hola Rosa, gracias por escribirnos y mandarnos tu dibujo. publicamos tu dirección tal y como nos pides en tu carta y esperamos que consigas un montón de amigos.
Rosa nos pregunta si en un futuro publicaremos artículos sobre Sailor Moon, Ranma ½ y Dragón Ball. Pués si, si que escribiremos sobre ellas, lo que no te puedo decir exactamente es en que número, pero lo haremos y no te preocupes que te enterarás.
por último, Rosa quiere enviar saludos a **Lucía Santos Romero** de Sevilla, a **Laura Méndez** de Asturias, a **Cristina Rodríguez** de Badajoz y a todos los colaboradores de más manga. desde aquí , todos te lo agradecemos.

Ernesto Lovera Pascual (CÓRDOBA)

Ernesto nos felicita por la revista, dice que la impresionado. Gracias d todo corazón. Nos animáis mucho la gente que nos dice esas cosas.
Nos confiesa que le gusta mucho que escribamos sobre series antiguas como Bateadores,Maison Ikkoku, etc, y nos dice que le gustaría que escribiéramos sobre Bola de Dan, Bésame Licia , Juana y Sergio, etc.
No te preocupes, en cada número siempre se habla de alguna serie antigua y lo haremos, a nosotros nos encanta hablar de como tu bien dices, los grandes clásicos
Y hablando de otra cosa, tranquilo, es un trato, iremos poniendo canciones en su versión española de las series que se emitieron en España, no te preocupes.
Y con respecto a la película de la que me hablas, "Único", desde luego que la conozco, yo también la vi cuando era pequeña, aunque no tan pequeña como tu, pero fue una época donde daban películas antiguas que casi se han olvidado por completo, como Único, Watt-poe, Los guerreros del espacio...
de nuevo gracias por tu carta y tus sugerencias, y por supuesto nos alegramos de que la revista merezca tu confianza.

Kotomi y Kori Barakaldo (VIZCAYA)

De nuevo os damos las gracias por las felicitaciones que nos enviáis.
Estas dos muchachas, que por cierto son hermanas han formado un club dedicado al shojo y sus derivados: CLUB SUPERNOVA. Si os apuntáis a el, podréis estar al día de lanzamientos, tener datos y fichas de tus series favoritas , cartearte y conocer oros otakus, la revista del club... y muchas cosas más.
su primera revista es un especial de Sailor Moon, así que ya sabéis, si estáis interesados, escribidlas, porque un club de shojo no se debe dejar pasar de largo.
la dirección del club la encontréis en la página siguiente, en la sección: **Haciendo amigos**.

Sabrina

Querida Sabrina:
Gracias por apoyar nuestra revista, y por darnos tu sincera opinión. Nos gusta que nos hayas dicho que tiene un aire a las del extranjero porque en parte era lo que pretendíamos.

En cuanto a la opinión sobre el Cd, no nos ofende, la aceptamos como sugerencia, no como crítica, el hecho de que no te guste del todo no me parece algo ofensivo en absoluto. como habrás visto, tratamos de mejorarlo, pero para nosotros era importante que a la gente le gustara más la revista que el Cd, y en ese sentido veo que lo hemos conseguido. por lo demás, tratamos de mejorar poquito a poquito, y ya que te gusta tanto la revista, espero que en unos números te guste un poco más el Cd. por cierto, espero que se cumpla tu sueño, como tu bien dices, soñar es gratis, pero no olvides que hay algunos sueños que se cumplen.

Lucía Sánchez Donato (VALENCIA)

Tienes razón, ¡Viva el manga!. Encantados de que compartas nuestra revista con nosotros y gracias por enviarnos tus dibujos y tu fan-fic. por cierto, que dicha sección, la de los fan-fic se inaugurará seguramente en el próximo número, así que es genial que nos hayas enviado uno.

Miriam Pallés Vila Badalona (BARCELONA)

Miriam nos hace unas preguntas con respecto al manga y al anime. Preguntas ¿por qué algunos comics manga no se pueden leer en español o algunas películas?.
pués bién, con respecto a los comics manga, a veces es muy difícil que las compañías japonesas cedan los derechos para la publicación de un manga en occidente, hay algunas incluso con las que ni siquiera hay posibilidad de negociación.
Ciertamente , en España, se han publicado series muy buenas, y sobre todo para todos los gustos. Lo que sucede es que al principio del boom del manga, casi no tenías donde elegir para comprar, había uno o dos títulos y ya está, y además todos teníamos bastante desconocimiento de todo lo que se movía en japón con respecto a sus dibujos.
Ahora hay más cosas, pero todos los Otakus sabemos mucho más acerca de todo esto, y tenemos nuestras series favoritas que muchas veces no coinciden con ninguna de las que se han publicado aquí.
Por otro lado, las editoriales que publican manga, tienen que estar muy seguros cuando adquieren uno de que vaya a ser un éxito o les vaya a rentar el tenerlo, si no, ni siquiera se lo plantean porque pierden mucho dinero, y además, te ilusionas con la serie y luego van y te la cortan, como sucedió en su momento con Bateadores, o con X-1999. mira lo que han tardado desde que publicaron aquellos tres primeros números, en sacar toda la serie, ¿Por qué? porque en su momento no era demasiado conocida y no se compraba lo suficiente y ahora sin embargo , a las CLAMP se las conoce dentro de todo el mundillo y gustan bastante.
En cuanto a si un día se traducirán todos los mangas y animes al castellano, ya te digo dirétamente que no. No puedes ni imaginarte la cantidad de mangas y animes que hay en el país Nippon. Allí, por decirlo de alguna manera, el manga no es un hobby para una minoría (aunque cada vez seamos más), es un mercado que mueve tanto como cualquier otro. Y además, no creo que aquí lleguemos nunca a es nivel.
En cuanto a las películas, yo personalmente pienso que las compañías que editan manga o editaban, porque algunas ya no están, no tenían demasiada idea sobre los gustos del público en general, por lo que muchos de los films publicados han sido un fracaso, pero en este caso, no se lo difícil que estará lo de adquirir los derechos de un film.
Miriam aporta sus ideas para la reposición de Sailor Moon,Ranma 1/2, o que emitan Magic Knight Rayearth. Ojalá, nosotros te apoyamos desde luego. Te diré que Sailor Moon está siendo repuesto en Antena 3 y Ranma lo están echando en el canal Locomotion de vía digital.
Por último, hablaremos de las bandas sonoras que nos pides en próximos números.Gracias por tus ánimos.

Gracias a todos los que nos habeis enviado los dibujos. estamos muy contentos de haber recibido tantos. Sois los mejores.

María Rosa Zapata Ivorra
C/ Juán Diez Martínez, nº 12
6 plt derecha. 03205 Elche
(ALICANTE)
Quiere escribirse con chicos de todas las edades para intercambiar opiniones sobre el manga y el anime y conocer nuevos amigos.

CLUB SUPERNOVA
C/ San Antolín 3, 3º D
Barakaldo 48901. VIZCAYA
Club dedicado al shojo. Para recibir información sólo tenéis que enviar vuestros datos personales y en seguida os la remitirán.

Carla Plumed Oliva
Avd. Manuel Binora 34, SA 1ª
08860 Castelldefels BARCELONA
Le gustan Slayers, Evangelion, Magic Knight Rayearth, Ranma 1/ 2.
Al margen del manga debéis saber que le encanta la música de los Crawberrys.

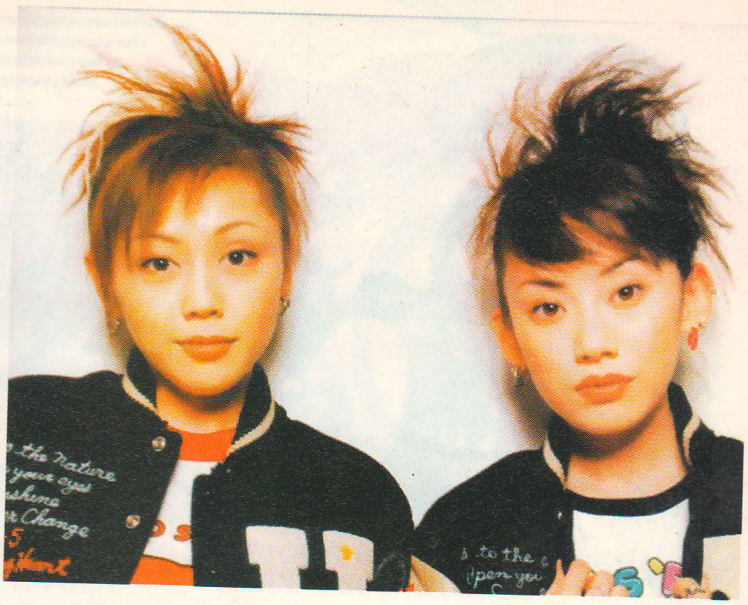
Consuelo Moreno Argandoña
Urb. Aguasol, parcela 74,
Carretera de las Peñas Km 7
02006 ALBACETE
Le encanta: Alita, Bastard, Escaflowne, RG Veda, Tokyo Babylon, 3 X 3 Eyes, Dragon Half, Sabior Marionette J, X- 1999...etc.
tiene 19 años y quiere cartearse con todo tipo de gente, no importa la edad.

Korin Aoi Ookami (Eva María Gey Trenado)
C/ Lago Tiberiades , nº 18, 4º D
28980 Parla. MADRID
le encanta Fushigi Yugui, y tiene 19 años. (por cierto, la foto es increíble. yo que vosotros me dedicaría en serio a lo de dibujar).

Puffy

Son uno de los mejores grupos del momento, desde que comenzaron su carrera hacia el estrellato hace cuatro años.
"Puffy" es un grupo formado por Ami Onuki (de Osaka) y Yumi Yoshimura (de Tokyo). Ami fue descubierta primero cuando envió a Sony una cinta grabada con su voz. En cuanto a Yumi, esta participó en un campeonato de audiciones y fue seleccionada de entre miles de participantes.
En 1995, Tamio Okuda decidió ser su productor. Okuda tenía ya nombre en el mundillo del J-Pop, pues había liderado una de las bandas de rock más famosas que ha habido en Japón: "Unicorn" desde 1986 hasta 1992. Unicorn fue un grupo muy peculiar cuyo estilo de música era muy diferente al que todo el mundo hacia, con fusiones de la música de los años 50 a la que aplicaba algunos cambios.

Así, que Ami y Yumi, fueron muy preparadas antes de debutar como nuevas Idol Singer en este mundillo, se las cambió completamente de aspecto, de pelo, en resumen, de imagen, y fueron lanzadas a la espera de ver los resultados.
Sin embargo, al contrario que muchos cantantes que les cuesta despegar en el mundo del J-pop, Puffy fueron un éxito increíble, la manera que tenían de cantar en el escenario, de actuar, hacia ver la luz en sus actuaciones, hacia ver amistad y unión, y eso entre otras cosas, gustó. Pronto miles de jovencitos adolecentes se sentían identificados con ellas, y esto las lanzó a la fama.



Hicieron su debut profesional el 13 de Mayo de 1996, y poco después de este, la compañía de cervezas Kirin las contrató para su campaña de anuncios.
A finales de es mismo año, sacaron su primer mini album, con un total de siete pistas titulado "AmiYumi".
Desde ese momento, el grupo está por todas partes, ha salido en anuncios, en programas de la tele y de la radio, han sido portada de numerosas revistas e

incluso han conseguido tener su propio programa en la tele: " PAPAPAPA Puffy & Puffy no drama: Wild de Iko!.
Por supuesto, han hecho varias giras nacionales e internacionales, triunfando no sólo en Japón si no en Taiwan y gran parte de Asia.
En 1997, hicieron un doble Cd que se tituló "Solosolo" y en donde se atrevían a cantar por separado, cada una tenía su propio Cd. Para este Lp, Ami contó con la colaboración de escritores de canciones americanos mientras que Yumi se decantó por los japoneses. En este LP, hay una canción de Yumi titulada Vacation, que está compueta por Yasuharu Konishi, miembro principal del grupo Pizzicato Five.
En 1998, sacaron un nuevo album, "Jet CD" que literalmente arrasó. Es un album dinámico, fresco, divertido y alegre, cada canción tiene su propio estilo aunque mantienen el estilo de los años 50-60. Hay canciones nuevas, algunas de ellas escritas por Okuda, y luego tiene la recopilación de los grandes singles de las Puffy.
El último album ha sido "Fever". Este recoge canciones de alta calidad y en ese sentido es el mejor de todos, aunque tiene menos variedad que su predecesor.
Actualmente, el proyecto más reciente en el que trabajan, es "PRMX Puffy remix Project" que incluye remixes de sus canciones más famosas y dos canciones compuestas por Konishi de los Pizzicato Five.
La última noticia bombazo de estas chicas tan refrescantes ha sido el matrimonio de Yumi con Takanori Nishikawa cantante de TM Revolution.

Resumiendo, las Puffy son la manera perfecta de introducirte en el Jpop si nunca te has atrevido a hacerlo, y si ya conoces grupos y te falta este, no debes desaprovecharlo porque son únicas en todos los sentidos.

Mae Fernández

CDs Un poco de Música

¿Cuantos Cds de anime tienes en casa? Ya sean muchos, pocos o ninguno, lo que está claro es que todos hemos descubierto la alta calidad de las producciones japonesas en materia de música de anime. Por eso mes a mes os acercamos los que son, a nuestro parecer, buenos Cds. Además, si buscáis información sobre algún título en especial, escribidnos, y nosotros lo incluiremos en esta sección.

VIDEO GIRL AI
ORIGINAL SOUNDTRACK I

La banda sonora de los OVAs de Video Girl Ai ha sido desde hace tiempo una de las "grandes" y más vendidas bandas sonoras de anime, probablemente debido al éxito del manga, y a que la música no está nada mal. Un poco pastelosa, quizás, pero hay que situarla en el contexto de la animación para juzgarla bien. En total tiene 10 temas, de los cuales 6 son vocales. Del CD merece mucho más la pena las canciones que los temas BGM, a mi parecer demasiado tecno, aunque con un carácter muy personal y apropiado para las OVAs.

Como curiosidad una de las canciones vocales, interpretada por el propio Masakazu Katsura, autor del manga, y que no lo hace nada mal.

Para muchos, un "no debe faltar", pero no hay que dejarse impresionar. Es Video Girl Ai, sí, y está bien, pero tampoco es para tirar cohetes.

★ ★ ★

BUBBLEGUM CRISIS
COMPLETE VOCAL COL. Vol.1

Otra de las "históricas". Y también de las más vendidas. No obstante, ha sido considerada mucho tiempo una de las mejores bandas sonoras de anime de todos los tiempos. Y la verdad es que, si algo ha gustado a casi todo el mundo que ha visto Bubblegum Crisis, ha sido su música. Desde el conocido "Konwa Hurricane!" del principio, al odiado "Mr. Dandy" (¿hay alguien a quien le guste esa canción?) el CD abarca las mejores canciones de la primera mitad de la serie de OVAs, consiguiendo una recopilación digna de elogio.

Si bien es verdad que a este CD cada vez le pesan más los años, ya que su estilo está muy definido temporalmente hablando, nunca viene de más recordar que los grandes clásicos nunca mueren y que pueden ser bastante más buenos que algunas aclamadas nuevas producciones.

Al menos, deberías escucharlo.

★ ★ ★ ★

TOUCH - MISS LONELY YESTERDAY -

Los fans de la serie más conocida de Mitsuru Adachi estuvieron de enhorabuena el año pasado al descubrir que se creaba para TV una película que continuaba con la historia tres años después. Como es evidente, dicha película tiene banda sonora, algo imprescindible tratándose de Touch. ¿Está a la altura?

Pues sí, por supuesto. Sobre todo vocalmente. Se hecha en falta que sólo tenga tres canciones. Una de ellas es un remake de "Touch", la canción más famosa de la serie. Y podemos decir que casi supera a la original. Una muy buena actualización de la canción.

En definitiva, si te gustó la música anterior, te gustará este CD

★ ★ ★

RECORD OF LODOSS WAR TV ORIG. SOUNDTRACK VOL.1

Una de las mejores canciones vocales del anime que he oído últimamente aparece en este CD. De hecho, se trata del opening de la serie de TV, un tema que mezcla sonidos de oriente con música new age con alguna reminiscencia incluso celta. El CD ya merece la pena por esta canción.

Pero además, nos encontramos con un soberbio trabajo de interpretación en las BGM que en ciertos momentos está a la altura de la música de cualquier gran producción cinematográfica de carácter orquestal.

Para qué decir más. Si os gusta la música sinfónica o étnica no deberías perderte este CD.

★ ★ ★

FUSHIGI YUUGI ORIGINAL SOUNDTRACK

Con cuatro canciones vocales más dos bonus track de repetición de la canción del opening y el ending,y la BGM de la serie, podemos decir que este Cd no tiene nada que envidiar a cualquiera de los Cds más solicitados por los aficionados. Por supuesto, es muy personal, pero tiene una buena combinación de diferentes ritmos y estilos, con músicas rápidas, cañeras (a su modo), lentas y románticas, pero tan bién entremezcladas que no da tiempo a aburrirse si hay alguna pista que no te guste.

El Cd te transmite bastante bien las diferentes situaciones y momentos claves de la serie, unas de misterio, otras de amor, de lucha, de triunfo.... Predominan mucho los instrumentos d eviento, suponemos que haciendo referencia al conocido sólo de trompeta del opening.

para finalizar, decir que esta banda sonora tiene un carácter propio muy definido que la hace identificable con respecto a la serie donde se aplica.

★ ★ ★

BANDA SONORA DEL MES

ESCAFLOWNE - OVER THE SKY ★ ★ ★ ★ ★

Una de las bandas sonoras más conocidas entre los aficionados al manga y el anime es este primer CD recopilatorio de la música de la serie de TV. Y es, sin ninguna duda, merecedor de toda la fama y elogios que se le atribuyen.

Esta BSO brilla con luz propia en todo momento. Tanto en sus canciones vocales, entre las cuales están las ya hiper conocidas "Yakusoku Iranai" y "Mystic Eyes", diferentes pero soberbias las dos, como en la música, orquestal, potente, melódica y genialmente interpretada por la Orquesta Filarmónica de Varsovia, con varios fragmentos alucinantes en Canto Gregoriano por parte del coro de la orquesta, motivo que en gran parte la ha hecho famosa.

La compositora: la conocida Yoko Kanno que se ha convertido en garantía de calidad para cualquier producción en la que participe, realiza, como hemos dicho, hace realidad una de sus mayores inspiraciones.

Un CD imprescindible, de una calidad infinita, de lujo, para una producción pensada para TV. Hazte con él.

MÁS MANGA

PRÓXIMO NUMERO

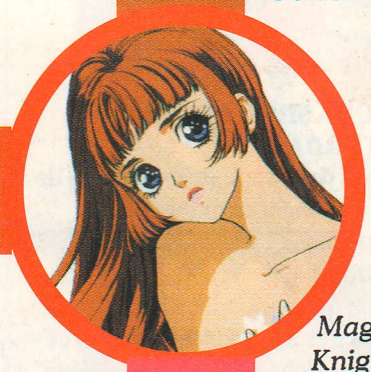
NÚMERO 5

Aa Megamisama

Tonari no Totoro

Basara

Brain Powerd



Magic Knight Rayearth

Kindaichi Files

Virus

MÁS MANGA
Número 4- Año 2000

Dirección
María José Castro

Coordinadores
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Maquetación
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Filmación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Colaboradores
María del Mar Fernández, Concepción Corrales, Inés Heredia, Everon, Shintai, Mae Fernández, Rafael Gallardo.

Coordinación y Contenido del CD
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Director de Producción
José García

Administración
Rosana Jiménez

Suscripciones
Vanessa Roda: 93 477 02 50

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
Ares Informática, S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Pantone S.A.

Duplicación CD's
Novodisc S.A.

Distribución
Coedis S.A.

Depósito Legal
M-49225/99

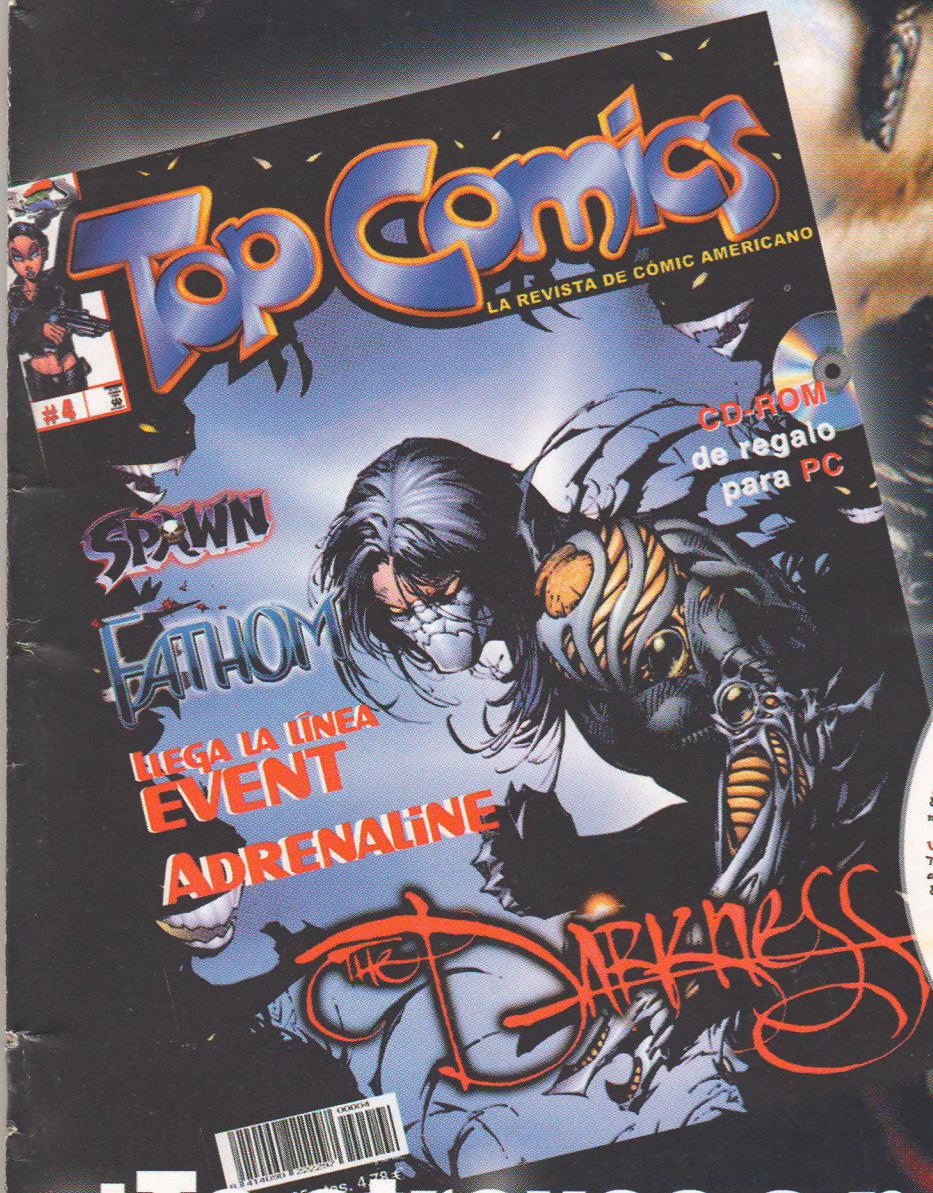
No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas.
Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.

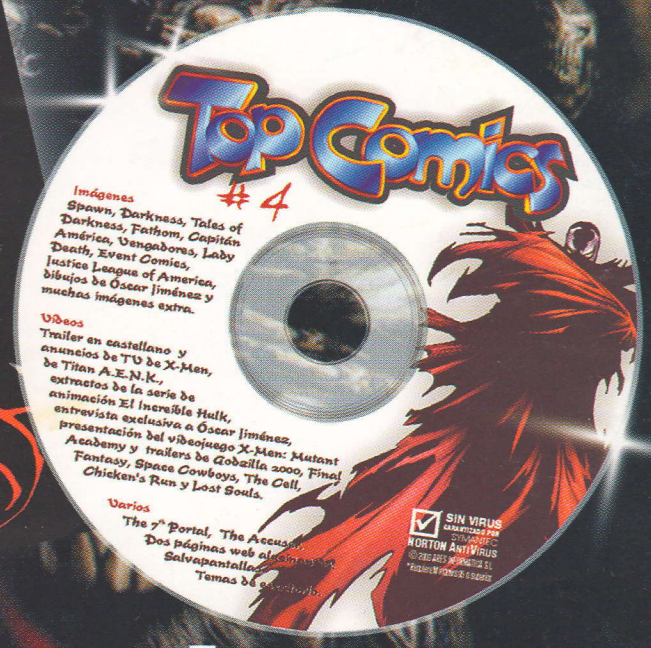
Más Manga no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores en los artículos publicados ne está necesariamente de acuerdo con las opiniones expresadas en los mismos.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente: ALBERT RODRÍGEZ
Directora General: MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCIA
Director adjunto: RAMÓN CARDONA

Todos tus héroes favoritos llegan a tu quiosco...





¿Te atreves a perderte Top Comics?

CÓMIC * MANGA * CINE * VIDEOJUEGOS * ROL * ILUSTRACIÓN * FANTASÍA * CIENCIA-FICCIÓN * INTERNET
NeXuS
DE REGALO
DOBLE PÓSTER Y CD
6 795 PTAS. 4,78 €
Todo lo que te gusta y más
GUN SMITH CATS
Una historia con chicas, pistolas y coches!
M:I-2
MISIÓN: IMPOSIBLE 2
CRÓNICAS DE MESENE
WILDSTORM FINE ARTS
The Gallery Collection
DRAIN POWER
NeXuS # 6
Todo lo que te gusta y más
MÚSICA
Gun Smith Cats, Drain Powerd.
TEATROS
Drain Powerd, Mafalda,
Vampiro: La Mascarada,
Transmetropolitan,
Crónicas de Mesene,
Dead or Alive 2
Gun Smith Cats,
Wildstorm Gallery,
Misión: Imposible 2,
Star Wars, Fantasía 2000.
VIDEOS
Misión Imposible 2,
Vampiro: La Mascarada,
Fantasía 2000, Park Reign 2,
Icewind Dale, Gun Smith Cats.
TEATROS
Dune TV, X-Men (1er trailer),
El Señor de los Anillos (trailer)
SIN VIRUS
GARANTIZADO POR
SYMANTEC
NORTON ANTIVIRUS
¡¡no te conformarás sólo con uno!!